HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de juegos para consolas | Año IX - Nº 99 - 4,77 € - 795 Ptas.



Previews
Donkey Kong 64
Tomb Raider IV
Super Smash Bros.

Regalamos
25 Game Boy Color
Una Dreamcast
30 Mission: Impossible
...y muchos premios más

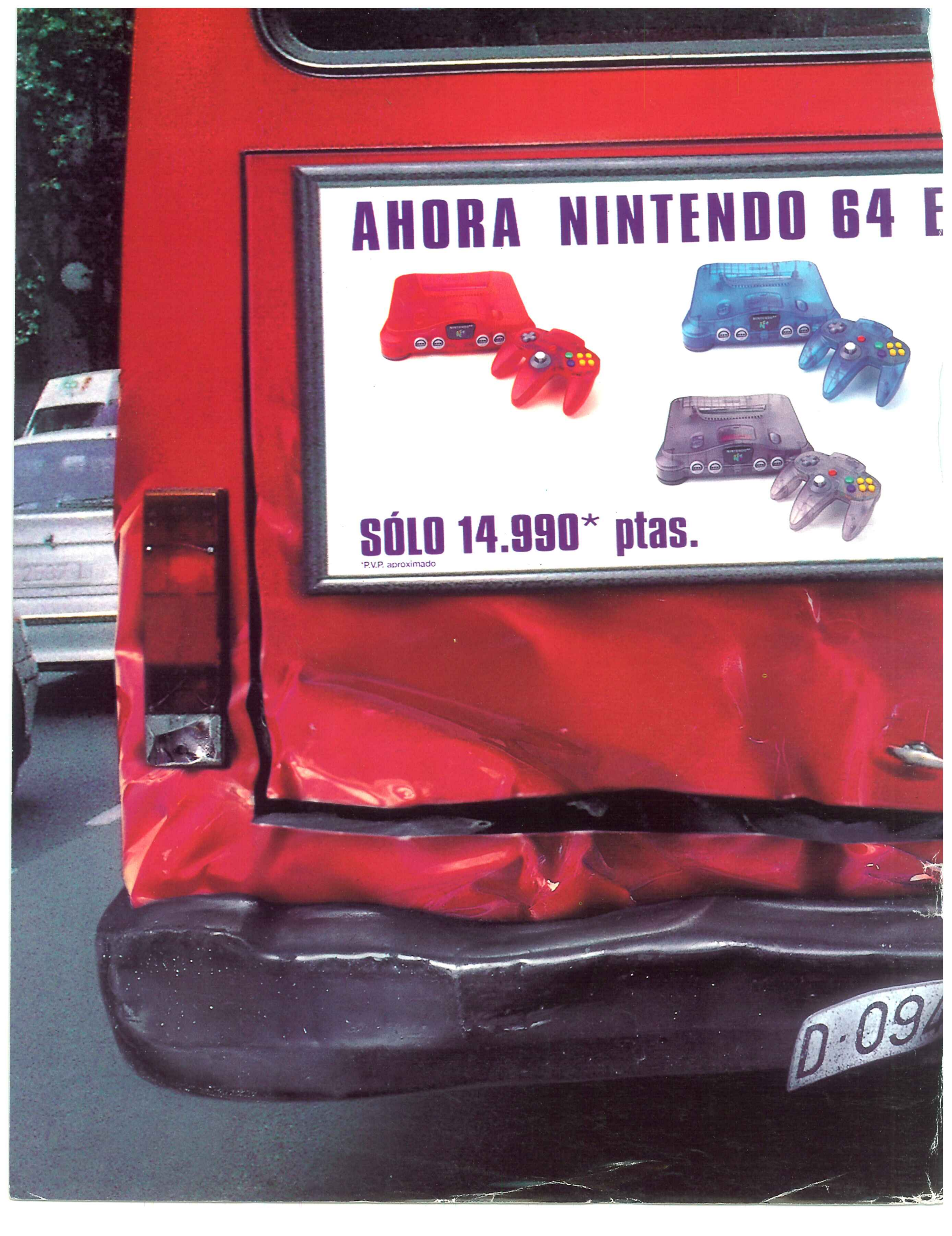
Novedades
Dino Crisis
Soul Calibur
Jet Force Gemini
Tomorrow Never Dies
Soul Fighter

Nuevas versiones para N64, PlayStation y Dreamcast

Vuelve Resident Evil



Guía Práctica: Llega al final de «Soul Reaver»


AHORA NINTENDO 64 E
SÓLO 14.990* ptas.
*P.V.P. aproximado


N 6 NUEVOS COLORES
NINTENDO64
www.nintendo.es
Más atractivo, imposible.

Editorial

POR LOS SIGLOS DE LOS SIGLOS

Se acaba el año, o el siglo, o el milenio, o lo queráis (no vamos a entrar en la manida polémica de que si se acaban en el 99 o en el 2000). Pero lo que os podemos asegurar es que lo que no se va a acabar de ninguna manera son los juegos de calidad para nuestras consolas. A todas las suculentas novedades que encontraréis comentadas en este número para PlayStation, N64, Dreamcast y Game Boy Color (por cierto, ¡vaya racha que lleva la portátil de Nintendo!), tenéis que sumarle una nutrida lista de verdaderas joyas que aparecerán durante los primeros meses del próximo año, o próximo siglo, o próximo milenio, o próximo lo que queráis.

Gran Turismo 2, Perfect Dark, Shenmue, "Residentevils" para todos los formatos... son sólo una pequeña muestra de que las compañías van a seguir ofreciéndonos auténticos juegazos cuando pasen las Navidades. Vamos, que a esto de los videojuegos no hay quién lo pare. Y nos da igual que se acabe al año, el siglo o el milenio: los videojuegos tienen garantizada su existencia por toda la eternidad. Amén.

Sumario

Número 99 • Diciembre 1999 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (Jefe de Sección), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (Jefe de maquetación), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas, Santiago Reinoso
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Jefa de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05

NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

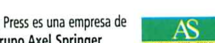
REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer





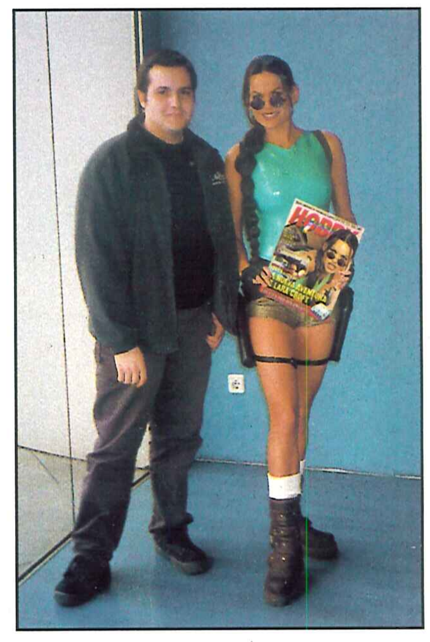
Una heroína de carne y hueso

Lara, de visita en España

Lara Weller, la nueva encargada de darle forma (y qué forma) a la arqueóloga más famosa de los videojuegos, paseó su palmito por España con motivo de la presentación de su última aventura: «Tomb Raider: The Last Revelation».

Todo lo que queráis saber sobre su próximo juego lo podéis encontrar en las jugosas páginas de preview que os hemos preparado en este mismo número. Y bueno, sobre la chica... deciros que posó encantada para la mejor revista de videojuegos del mundo y que os dedicó su encantadora sonrisa.





¡¡¡Increíble!!! ¡¡Una foto de Lara Croft y Manuel del Campo no está a su lado!! El afortunado en esta ocasión es nuestro compañero y, sin embargo amigo, Alberto Lloret, redactor de Playmanía quien, como veis, ni se inmutó ante la presencia de la escultural Lara. Muy duro lo tuyo, Alberto.

Noticiario

LA QUINTA COLUMNA

No sé si os habéis parado a pensarlo, pero las noticias que se generan en el mundo de los videojuegos resultan tan apasionantes e insólitas como las que se ofrecen en los mejores telediarios. ¿Que no me creéis? Mirad, mirad...

POLÍTICA. Habiendo visto que los "survival horror" son el género de moda en las consolas, Capcom se ha liado la manta a la cabeza y ha decidido iniciar una nueva política: "Un Resident para cada consola" o mejor dicho, varios. ¡Ala, Resident para todos!

ECONOMÍA. Dentro de la guerra de precios que se produce cada Navidad, Nintendo se ha llevado la palma. En Gran Bretaña han bajado de tal forma el precio de N64 que ahora cuesta menos que una Game Boy Color. Ahí queda eso.

SOCIEDAD. Con motivo de la avalancha de lanzamientos de cara a las Navidades, las distribuidoras han decidido organizar presentaciones para sus títulos más importantes. Las fiestas se han sucedido incesantemente en los últimos días, de forma que los periodistas se han visto obligados ha abandonar a sus novias, novios y amigos para poder acudir a todas. Las compañías se han tenido que poner de acuerdo para no coincidir no ya el mismo día, sino a la misma hora con sus respectivos eventos. A los periodistas de la prensa especializada se les ha quedado cara de canapé.

ESPECTÁCULOS. El stand de Hobby Press en el Simo fue todo un éxito. La masiva afluencia de lectores, curiosos y algún que otro despistado, resultó sorprendente. Todos querían revistas, regalos... y una foto con las bellas azafatas que, sin duda, eran las más guapas de toda la feria.

DEPORTES. Mucho hablar de que si Lorenzo Sanz lleva ya siete entrenadores en cuatro años en el Real Madrid, pero ¿cuántas Laras lleva Eidos en tan sólo tres años? Nada menos que cuatro. Por fortuna para Eidos, estas chicas cuando se van no cobran los finiquitos que se embolsan los entrenadores, si no ya tendrían que vender Tomb Raiders, ya...

EL TIEMPO ...que siguen tardando en llegar algunos de los títulos más esperados. ¿Qué ha pasado con Gran Turismo 2, Resident Evil 3 y Perfect Dark? Las previsiones indican que hasta Febrero no llegará la borrasca.

Eso es todo por hoy. Seguiremos informando.

Manuel Del Campo.

Mola

- **¡La Dreamcast desde la que os escribo!**
Tendrás ya el teclado, porque si no te habrás tirado media hora para escribir este e-mail...

- **Que saquen nuevas consolas. Pero... ¡qué pena que no me las pueda comprar todas!**
¿Y quién te lo impide? Será por dinero...

- **Sonic Adventure: una pasada de juego. El retorno de un mito nunca viene mal.**
Calla, calla, a ver si le va a dar por volver a Leticia Sabater...

- **El "peaso" sonido de Jet Force Gemini y la Nintendo 64 a 15.000 cucas. ¡Y encima va a llegar con colores transparentes!**
A ver si la van a hacer tan transparente que no la vamos a ver.

- **Soul Calibur, todo un juegazo. Donde esté Namco, que se quite Capcom.**
¡Y los toros!

- **La época dorada que está atravesando Nintendo 64: Jet Force Gemini, Perfect Dark, World Driver Championship, Rayman 2...**
Más que dorada, de todos los colores y texturas.

- **La "prota" de Dino Crisis. Muy fea no es...**
Hombre, fea no, pero de carne y hueso, tampoco.

- **La Dreamcast. Se ve que Sega se lo está currando un montón.**
Parece que os ha gustado la consolilla, ¿eh?

- **Disfrutar del "gore" de THOD2 con la Dreamcast Gun.**
Los pobres zombis siempre acaban pagando el pato.

- **El cuaderno de Final Fantasy del mes pasado.**
Para que luego digan que los juegos están reñidos con el estudio.

- **La compatibilidad de PS 2 con PlayStation. Seguro que ya no diremos en el futuro eso de: "Ay, cuando jugaba con...".**
Oye, ése sería un buen título para una sección.

- **Que ya desde un principio se estén traduciendo algunos juegos para Dreamcast. Si Sega España gestiona bien el asunto, con una consola así arrasará en este país.**
Pues, ¡ale, Sega!, ¡a gestionar!

- **La cantidad y calidad de títulos que se avecinan para todos los formatos. A-L-U-C-I-N-A-N-T-E.**
E-s-t-a-m-o-s d-e a-c-u-e-r-d-o.

- **La impresionante portada del mes pasado y las 200 páginas restantes.**
¿Y del cuaderno, el vídeo de Dragon Ball y el suplemento de Dreamcast no dices nada?

- **El acierto de poder grabar los goles en ISS PRO Evolution: se podrán guardar para la posteridad esos golazos de tijereta...**
Ya sólo les falta meter "Lo que el ojo no ve" a los juegos de fútbol.

- **El apartado sonoro de La Amenaza Fantasma. Soy capaz de comprarme una PlayStation para poder escuchar cuando quiera a Watto, la estrella de la película.**
Y que lo digas, es el más guapo y el más simpático de todos los personajes. Porque los demás son bastante sosos...

¡¡ATENCIÓN, NOS HEMOS CAMBIADO DE CASA!!
Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es



También somos adivinos

A veces nosotros mismos nos sorprendemos de nuestra sapiencia. ¿Os acordáis de La Quinta Columna del mes pasado, en la que Manuel del Campo invitaba al jugador del Real Madrid, Anelka, a que mejorara su nivel de juego practicando con la consola? Pues bien, sólo unos días después, el diario Marca publicaba un reportaje en el que el jugador aparecía jugando a Esto Es Fútbol, y además ganó. Vamos, que siguió nuestro consejo a piés juntillas. Seguro que ahora empieza a jugar mejor...



Los más vendidos (U.S.A.)

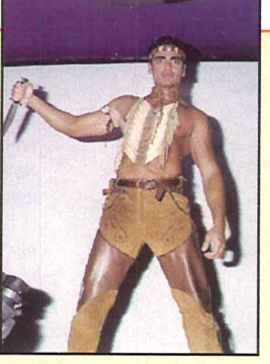
1	Pokémon Yellow	(GB)
2	NFL 2K.	(DC)
3	Dino Crisis	(PS)
4	Final Fantasy Anthology	(PS)
5	Driver	(PS)
6	Tony Hawk's Pro Skater	(PS)
7	Crash Team Racing	(PS)
8	Virtua Fighter 3tb	(DC)
9	John Madden 2000	(PS)
10	Final Fantasy VIII	(PS)

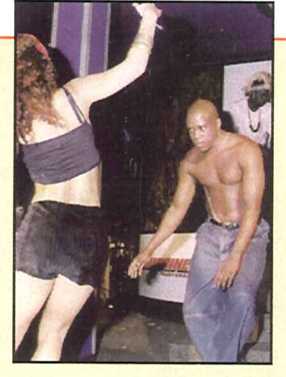
La "sufrida" vida del redactor
Un mes de fiestas y más fiestas

El mes de Noviembre será recordado en nuestra redacción como el mes de las fiestas. Toda una obra maestra como «Final Fantasy VIII» se estrenaba en PlayStation, y qué mejor que celebrarlo con una animada presentación en el cine IMAX de Madrid, a la que no dejaron de asistir Squall, Seifer, Rinoa y la bellísima Edea. Sin embargo, para bellezas, Regina, que nos salvó del ataque del Rex en la presentación de «Dino Crisis». Un divertido evento en el que los chicos de Virgin nos mostraron el aspecto final que tendrá su último compacto.

Otros que están de estreno son los chicos de Acclaim, que además de inaugurar sus oficinas como Acclaim España, celebraron el éxito que «Shadowman» está alcanzando en todos los formatos.

Y para terminar, el toque mágico lo puso el espectáculo en el que se descubrió a la prensa la nueva aventura gráfica basada en el personaje más famoso de Bram Stoker, «Drácula». Vamos que este mes nos hemos puesto morados de canapés. Todo sea por manteneros informados...







Por supuesto, en la fiesta de Acclaim no faltaron ni Turok ni Shadowman. Además Alaska actuó en directo.





La presentación de «Dino Crisis» se celebró en una discoteca madrileña, donde pudimos asistir a una estupenda recreación de varias escenas del juego. Bueno... la de abajo no es precisamente una escena del juego ¿o será el final?



Ni fu ni fa

• La PlayStation 2, que "ma dejao" más bien frío.
Hombre, reconoce al menos que las japonesas que la sujetaban eran muy guapas.

• El aspecto infantil de Donkey Kong 64.
Pues te podemos asegurar que el juego es alucinante para todos los públicos.

• Que haya pocos programas en la tele y en la radio dedicados al mundo de los videojuegos.
Pero tenéis una revista que los sustituye a la perfección (no, no tenemos abuela).

• El supuesto precio de PlayStation 2, aunque sea un gran soporte multimedia.
Es el precio de la tecnología.

• "Esto es fútbol", mucho ruido y pocas nueces.
Precisamente el "ruido" es lo que menos mola del juego.

• El diseño de PS2. Parece un vídeo VHS.
O el descodificador del Canal +...

• El nuevo Tomb Raider, que tiene pinta de seguir siendo igualito a los anteriores.
Pues te aseguro que la única que seguirá igual... de bien, es Lara.

• La nueva fiebre Pokémon. Un par de años de moda y luego, nada.
Oye, pues estar dos años de moda no está al alcance de cualquiera.

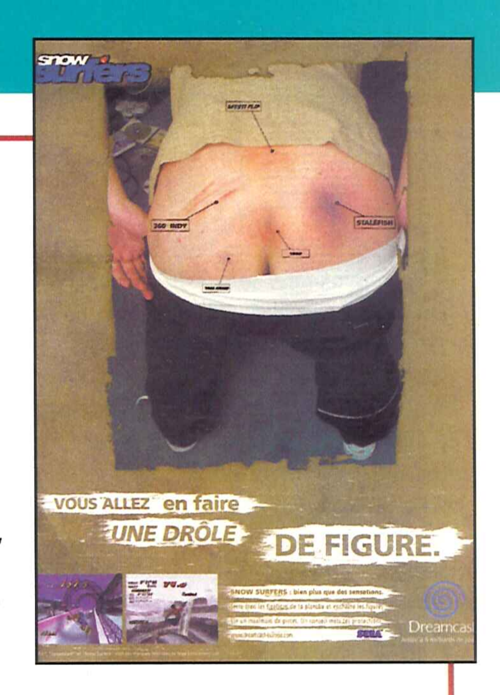
• Sega Rally 2. Me esperaba más emoción y más realismo.
¿Tú que quieres? ¿ponerle perdido de barro el salón a tu madre?

• Los juegos que saldrán para PlayStation después de Final Fantasy VIII y Resident Evil 3.
¡Eso, eso, optimismo ante todo!

La publi del mes

Como no practiquéis un poco, iréis de...

Esto es más o menos lo que les puede pasar a los amigos franceses que se lancen por las empinadas pendientes heladas de «Snow Surfers para Dreamcast. Saltos, piruetas y volteos pueden dejar estas marcas en las posaderas de los valientes jugadores del último GD de UEP Systems, o al menos eso piensan en el departamento de publicidad de Sega. Así que ya sabéis, preparad un buen almohadón porque este es, sin duda, uno de esos juegos que dejan huella.



¿Y tú qué opinas?

Nos ha llegado un aluvión de cartas a nuestra pregunta: "Qué tal os ha parecido PlayStation 2". Parece que el tema ha levantado revuelo, y buena prueba de ello son estas respuestas:

• Apabullante. ¿Habéis visto qué diseño? Es una auténtica preciosidad. Sólo por verla merecería la pena comprarla aunque no sirviese absolutamente para nada. Hay que reconocer que Sony, una vez más, ha roto moldes. Es la Bella y la Bestia. Bella por fuera y una auténtica bestia "devora-juegos" por dentro. Esperad a poder disfrutarla. (Daniel Sánchez Castilla)

• Creo que la nueva consola de Sony tendrá más problemas para asentarse en el mercado que su predecesora, ya que el hecho de que reproduzca películas DVD va a quitarle mercado. Además, en plena época de la diversión compartida sólo tiene entrada para dos mandos y ni siquiera módem de serie, no como Dreamcast y Dolphin. En resumen, creo que aguantará el tipo, aunque sufrirá más que nunca la competencia. (Ricardo Pelaz)

• Aún es pronto para opinar, pero la verdad es que tiene una pinta estupenda. Ya se ve venir una lucha con Dreamcast por el reinado de la nueva generación de consolas. (Sergio)

• Creo que supondrá un gran salto cualitativo en el tema de juegos, pero también en el aspecto multimedia. Eso de poder ver las películas en DVD va a hacer que venda mucho. ¡Ah, y no nos olvidemos de que se podrán usar nuestros viejos juegos de PlayStation en la nueva! ¡Fantástico! (Xavier Moreno García)

• Lo único que puedo deciros es que me ha parecido cara, rara en cuanto a diseño y un poco ridículo el hecho de poder conectar sólo dos mandos. Eso sí, cuando vi las pantallas de los juegos se me calló la baba. (Javier Pérez)

• Me parece una videoconsola muy bonita, sofisticada, elegante. Y como hemos podido ver, al ser una máquina multimedia, nos brindará la posibilidad de adentrarnos en fascinantes mundos, una opción realmente interesante. Y es de Sony. (JAS)

• Creo que Sony tiene la sartén por el mango. PS2 va a ser una revolución en el mundo de las consolas. Pienso que ha sido todo un acierto incluir el DVD. Puede ser un punto decisivo para los padres a la hora de comprarle una consola a su hijo, ya que así matan dos pájaros de un tiro. Va a ser la consola del futuro por muchos años. (Oscar Pascual)

• Impresionante. Los gráficos de esta consola no se ven todos los días. Lo que no me acaba de convencer es su diseño: me recuerda al del Spectrum. (Toster)

La pregunta para el mes que viene es la siguiente:
Y sobre Nintendo... ¿qué expectativas tenéis?

Los más vendidos (Japón)

1. Chrono Trigger .... (PS)
2. Are the Lad III .... (PS)
3. Pac-Man World 20th Anniversary (PS)
4. Palor! Pro Jr. Vol. 2 .... (PS)
5. Super Robot Taisen 64 .... (N64)
6. Derby Stallion 99 .... (PS)
7. Dragon Quest 1 y 2 .... (GB)
8. Langrisser Millennium .... (DC)
9. Winning Eleven 4 .... (PS)
10. Seaman: Forbidden Pet .... (DC)

SUBEN

PROEIN, que además de estar en racha con sus excelentes lanzamientos, nos ha traído a Lara en carne y hueso. ¡Gracias, majetes!

RARE, por realizar joyas del calibre de «Jet Force Gemini» y «Donkey Kong 64» para N64.

CAPCOM, por darle la oportunidad a los usuarios de todos los sistemas de disfrutar con su serie «Resident Evil».

BAJAN

LA POLÉMICA que, pese al tiempo transcurrido, sigue desatando «Metal Gear» debido a la falta de información de muchos.

LAS VENTAS DE CUADERNOS, porque el que os regalamos de «FF VIII» el mes pasado ha gustado tanto que nadie quiere otro.

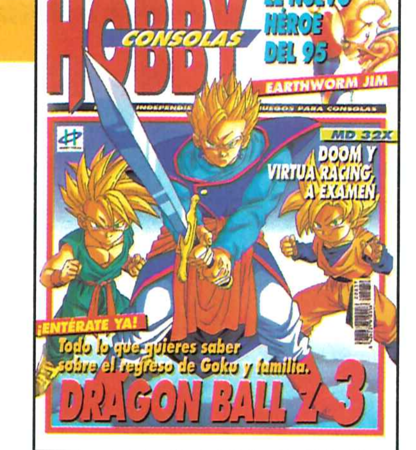
ELECTRONICS ARTS, que parece que este mes ha sufrido una huelga de traductores.

En voz baja

(por Javier Abad)

Así que pasen 5 años...

Dragon Ball ya daba mucha guerra



Rare nos trajo lo mejor de las navidades: un Donkey Kong que se estrenaba en Super Nintendo y que sorprendió a todos con sus impresionantes gráficos renderizados. Claro que PlayStation acababa de salir a la venta en Japón, y ya hacía sus pinitos. Por su parte, Goku volvía a combatir el mal en «DBZ 3», mientras que a MD32X llegaba un juego que crearía un género, el mítico «Doom». Más de lo mismo para los aficionados a la lucha: «Super Street Fighter 2» con sus 32 megas rizaba el rizo de los juegos "uno contra uno" en las consolas de 16 bits. Por cierto, ¿alguien sabe qué fue de un tal «Final Fantasy III» que comentamos en nuestro "Big in Japan"? Ya decíamos nosotros que esto de Final Fantasy nos sonaba de algo...

Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	FIFA 2000	(PS)
2	Final Fantasy VIII	(PS)
3	Dino Crisis	(PS)
4	The House of the Dead 2	(DC)
5	Episodio 1: La Amenaza Fantasma	(PS)
6	Pokémon Azul y Rojo	(GB)
7	Tarzán	(PS)
8	Tony Hawk's Skateboarding	(PS)
9	Grand Theft Auto 2	(PS)
10	LMA Manager	(PS)

Los más vendidos (España)

1	Final Fantasy VIII	(PS)
2	FIFA 2000	(PS)
3	Dino Crisis	(PS)
4	Episodio 1: La Amenaza Fantasma	(PS)
5	The House of the Dead 2 (+ Pistola)	(DC)
6	Jet Force Gemini	(N64)
7	Tekken 3	(PS Platinum)
8	Metal Gear Solid: VR Missions	(PS)
9	Final Fantasy VII	(PS Platinum)
10	Pokémon Rojo y Azul	(GB)

Datos proporcionados por Centro Mail.

No Mola

• **Que el teclado virtual de Dreamcast no tenga "ñ".**
¡Cono! ¡Pues es verdad!

• **No tener dinero para comprar todos los periféricos de Dreamcast. ¡Los quiero todos, todos, toooooooodoooooooooos!**
Pues si te compras tooodooos los periféricos, también tendrías que hacerte con tooodooos los juegos.

• **Los juegos que no evolucionan respecto a sus antecesores: FIFA, Fórmula 1, ISS...**
Los de Fórmula 1 vale, los otros dos creo que no los has jugado, majo.

• **Que incompetentes hagan artículos como el de "La guerra de las consolas".**
Si leyeran Hobby Consolas...

• **Que mi gata esté celosa de Larita. ¡Se ha comido el póster dos veces!**
A ver si va a ser gato en vez de gata...

• **Que las continuaciones de Dead or Alive y Soul Blade salgan para Dreamcast.**
Ya sabes lo que tienes que hacer: comprarte una.

• **La poca originalidad del nombre de PlayStation 2.**
Mucho, mucho, no se han comido la cabeza, no.

• **Blue Stinger sin traducir.**
What a pitty!

• **¿No era Core una de las compañías más involucradas en Dreamcast? Entonces, ¿a qué esperan para hacer ya un Tomb Raider para esa consola?**
¿No has visto que Lara está de gira por Europa? Espérate a que vuelva.

• **Estar en clase de filosofía pudiendo estar en mi casa terminándome Final Fantasy VIII**
Tú atiende al profesor, a ver si vas a poner en el examen que Squall escribió la "Crítica de la razón pura".

• **La gente que compra juegos piratas. Por su culpa me tengo que gastar más pelas en los juegos de PlayStation.**
Pues cuando veas a alguno le das las "gracias".

• **Lo cara que será la Play2. ¡¡60.000 del ala!! ¿Os lo imagináis?**
Uf, muchos de nosotros no hemos visto tanto dinero junto en la vida.

• **Que títulos como Hybrid Heaven y Blue Stinger no hayan pasado de mediocres.**
Tampoco te pases. Están bastante bien, aunque se esperaba más de ellos.

• **Que Sega tenga a Sonic, que Nintendo tenga a Mario... y que Sony esté sola.**
Sí, pobrecita, sola con 50 millones de usuarios...

Pasad, sentáos y cerrad bien la puerta, que este mes la cosa viene muy jugosa. Abro fuego con una buena, pero no os pongáis nerviosos. En Internet anda todo el mundo revolucionado dándole vueltas a la idea de que Microsoft (léase Bill Gates) tiene pensado lanzar al mercado una videoconsola. Su nombre en clave es "X-Box", podría incorporar el sistema operativo Windows 2000 y un procesador Intel de última generación. La consola, que sería fabricada por una compañía ajena a Microsoft, estaría basada en la tecnología desarrollada por los creadores de Windows. Lo que se me ocurre al hilo de esto, es que como Dreamcast incorpora Windows CE, habría títulos que podrían salir simultáneamente para ambos formatos. ¡Cómo nos lo íbamos a pasar!
Y lo mismo que os suelto rumores, os los confirmo. ¿Recordáis lo que os contaba el mes pasado acerca del juego basado en la película The Matrix. Pues han resultado ser totalmente ciertos: Kojima ha aceptado y pronto veremos al bueno de Neo paseándose por un juego para la consola... ¿Cuál de ellas será? Este es un detalle que todavía está por concretar, pero sólo oficialmente, ya que ni a mis informadores ni a mí nos cabe ninguna duda: será PlayStation2.
Continúo con los chicos de Capcom, que al parecer no dejan de mirar al futuro en busca de nuevos métodos con los que sorprendernos. Y si no, que se lo pregunten a Funami Noriyuki, uno de los programadores de la compañía, que ha afirmado que quiere desarrollar todos sus futuros juegos aprovechando las capacidades online de Dreamcast. Para ir abriendo boca, uno de los próximos juegos de esta compañía para Dreamcast será SNK vs. Capcom, pero hay tres más en desarrollo. ¿Qué cuales? No seais impacientes...Y como siempre, me guardo lo mejor para el final: ¿Qué pensaríais si os dijeran que en Sony están trabajando en estos momentos en una nueva consola que sería 1.000 veces más potente que la PlayStation 2? Bueno, pues ya os lo digo yo según me lo cuentan mis "muchachos" infiltrados en Sony. Pero tranquilos, que todavía faltarían varios años para su lanzamiento, así que nada de marear al pobre Yen con preguntas, que desde aquí os iré informando sobre el tema a medida que se vayan conociendo más detalles.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Javier Pérez Barro, Sergio, Alberto Fernández Santana, Xavier Moreno García, Tony Arráez Pérez, Bernardino Ramos, Félix Arias, Aguita, "Obokaman", Benet Presas, Alfredo, Martín Berabu, Francisco Javier Uría Oñoro, Daniel Sánchez Castilla, Ricardo Pelaz, Miguel Angel Fernández, Juan Francisco Martínez, Oscar Pascual Paniagua, Jorge de Grandes, Jas.



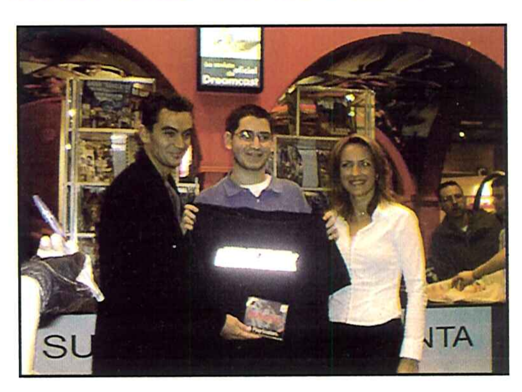
HC News

El stand más molón de toda la feria

Gran éxito de Hobby Consolas en el SIMO



Así de resultón era el stand de Hobby Press, que compartimos gustosamente con nuestras revistas hermanas: PlayManía, Dreamcast, Nintendo Acción, Juegos & Cía, Micromanía...



Manuel Del campo y Susana González (Konami) junto al ganador del concurso MG. No sabemos el nombre del chico, porque en cuanto cogió el premio, salió por piernas...

Al igual que el año pasado, el stand de Hobby Press se convirtió en uno de los más visitados en la última edición del Simo, celebrada entre los días 2 y 7 de Noviembre en Madrid. Además de comprar el último número de la Hobby, saludarnos y disfrutar con las consolas y juegos que allí instalamos, algunos privilegiados tuvieron el honor de participar, y unos pocos de ganar, en los concursos organizados con juegos como Metal Gear VR Missions, Racer o Sega Rally durante el fin de semana. Una vez más, gracias por acudir y ¡volveremos a vernos el año que viene!

Sony premiará a los compradores de juegos originales

Nueva iniciativa de "fidelización" de Sony contra la piratería

Sony acaba de iniciar una sorprendente campaña con la que pretende conseguir que los usuarios de PlayStation compren más juegos originales, reduciendo así los preocupantes niveles de piratería existentes en el sector.

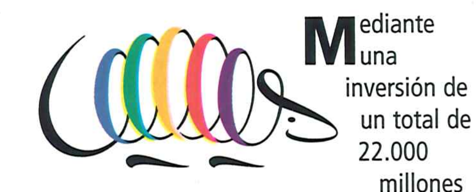
Este "programa de fidelización" se basa en la venta de la siguiente relación de títulos: «Esto es Fútbol, «Spyro 2, «Fórmula 1 '99, «Final Fantasy VIII, «Gran Turismo 2 y «Tarzan.

Por cada 3 juegos originales de dicha relación que el cliente compre desde el 13 de octubre al 31 de marzo del 2000, recibirá completamente gratis un juego de categoría Platinum que podrá elegir de la siguiente lista: «Ridge Racer Revolution», «Gran Turismo, «Crash Bandicoot 2, «Final Fantasy VII, «Cool Boarders 2» y «G-Police.

Lo único que deberá hacer el cliente será recortar un cupón como prueba de compra, y enviarlo a las oficinas de SCEE. Esperamos que esta elogiable iniciativa dé los resultados esperados.

La compañía francesa continúa su expansión mundial

Infogrames adquiere el control de GTi



Mediante una inversión de un total de 22.000 millones de pesetas, con la cual se ha hecho el control de la compañía norteamericana GT Interactive, Infogrames ha dado un paso de gigante para establecerse como una de las principales compañías de entretenimiento interactivo del mundo.

Esta operación, que supone la entrada de esta compañía francesa en el mercado norteamericano, supone la ampliación de su ya enorme oferta de productos con licencias como «Driver», «Duke Nukem» y la saga «Abe's Odyssey».

En palabras del presidente de Infogrames, Bruno Bonnell: *"Esta transacción demuestra nuestro compromiso para convertir a Infogrames en el jugador número 1 de este mercado"*.

«LA BRUJA DE BLAIR, EN PLAYSTATION

La controvertida película de terror "El proyecto de la bruja de Blair" va a ser versionada para PlayStation por Take 2, que se ha hecho con los derechos del film. Su lanzamiento está previsto para el próximo verano.

LA WEB ESPAÑOLA OFICIAL DE PLAYSTATION, EN MARCHA

Desde hace unos días, por fin todos los internautas podéis disfrutar de la Web oficial de PlayStation en español. La dirección de este website es: www.playstation-europe.com/es aunque en poco tiempo será cambiada a: www.playstation.es.

«MG VR MISSIONS» SÍ NECESITA EL ORIGINAL

Quizás recordéis que en el comentario del número 97 de la revista os dijimos que no haría falta disponer del «Metal Gear Solid» para poder jugar al «VR Missions». Pues bien, definitivamente sí que será necesario poseer el juego original para cargar la nueva entrega.

CENTRO MAIL ABRE 7 NUEVAS TIENDAS

El imparable avance de la cadena de tiendas Centro Mail por abarcar toda la geografía española le ha llevado a la apertura durante este mes de hasta 7 nuevos centros dentro y fuera de la península, en los cuales ya podrás encontrar todas las novedades en el sector informático y de videojuegos, además de poder realizar compras a través de internet (www.centromail.es) y por teléfono, en el número 902 17 18 19.

NUEVOS SORTEOS DE DIVERTIENDA

Esta cadena de tiendas sorteará este mes entre los compradores de «Suzuki Alstare», «Speed Devils y «Mónaco GP2» para DC una Scooter de 50 cc. También se sortearán varios coches teledirigidos Ferrari F50 entre los compradores del volante Shock 2 Racing Wheel para PlayStation.





Internet on line

Namco prepara la tercera parte de «Point Blank»
El popular arcade de disparos llegará por tercera vez a los salones recreativos. Hasta 20 nuevos minijuegos, dos jugadores simultáneos y, por primera vez, un display de cristal líquido donde se nos irán explicando las instrucciones de cada una de las pruebas que componen este popular juego de pistola serán las principales novedades de «Gunbullet Fever», que, de momento, no tiene prevista su llegada a PlayStation.

Más "Survival Horror" en PlayStation
Siguiendo el mismo sistema de juego de la serie «Residet Evil», la propia Sony está desarrollando un nuevo juego de terror para PS. La acción tendrá lugar en un tren que es atacado por unos terroristas mientras atraviesa Europa. Por el momento se desconocen más detalles, salvo su título: «Chase the Express»

Periféricos de nueva generación
La compañía InterAct ha anunciado que en este momento se encuentra trabajando en nuevos proyectos para las consolas de siguiente generación. PlayStation 2, Dolphin y ¿XBox? serán los próximos objetivos de la compañía, que está obteniendo grandes resultados con los periféricos desarrollados para Dreamcast.

Esperadas conversiones para Dreamcast
La espectacular aventura gráfica de PC «El Anillo de los Nibelungos» está siendo trasladada a la consola de Sega por el mismo equipo responsable de su anterior versión. En la primavera del 2000 verá la luz en DC una de las aventuras más apasionantes de los compatibles.

Nuevas versiones de «Ferrari 355»
La popular recreativa basada en la tecnología Naomi, contará desde principios de año con una nueva versión. «F355 Challenge VM Operator» será un modelo exacto al simulador de Ferrari que ya conocemos, pero contará además con un puerto para que podamos salvar nuestros récords en una tarjeta de memoria de DC.

Raziel en 128 bits
El título de Eidos, «Soul Reaver: Legacy of Kain» está siendo convertido a Dreamcast. El juego no sólo contará con un apartado técnico excepcional sino que además presentará importantes novedades respecto a la versión de PlayStation, aunque aún no se han desvelado más datos.

VIDEO SYSTEM Y UBI SOFT, ALIADAS CON LA FÓRMULA 1
Video System, la compañía que durante las últimas temporadas se ha encargado del desarrollo de la saga «F1 World Gran Prix», y Ubi Soft, su distribuidora, han firmado un acuerdo para la producción de nuevos juegos de conducción bajo la licencia oficial del Campeonato del mundo de Fórmula 1.
Este acuerdo, cuya duración se extenderá durante las temporadas 1999 y 2000, es válida para todos los formatos de entretenimiento existentes, abarcando PC, GB Color, N64, PlayStation, Dreamcast, e incluso la próxima generación de consolas de Sony y Nintendo.

PREMIOS PARA WIP3OUT
El pasado 20 de octubre en Londres, se hizo entrega del premio BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), el equivalente en los videojuegos a los Oscars en el cine, al juego con mejor diseño del año. Vaya nuestra enhorabuena para ellos.

¿Aceptas el reto e Sega y Reebok

Se busca al mejor jugador de Sonic de Europa

Sega Europa, en colaboración con la marca Reebok, ha convocado un concurso a nivel europeo para darnos a todos la oportunidad de demostrar nuestra habilidad en el juego «Sonic Adventure» de Dreamcast.

Las bases del torneo, que llevará por nombre "Sonic European Speed Challenge with Reebok", consisten en descargarse un circuito especial desde la página Web de Sonic (a la que se puede acceder desde el propio juego), jugarlo y obtener el mejor tiempo posible, para después cargarlo en la misma página Web... y rezar para que nadie logre mejorarlo. Los premios, muy suculentos, incluyen un mueble demo de Dreamcast, un televisor y ropa Reebok por valor de 1.000 libras. Ya sabéis: si creéis que sois los jugadores más rápidos de Europa, podéis demostrarlo del 1 de diciembre hasta el 14 de enero del 2000. ¡Buena suerte!

Su éxito en Japón y EE.UU. no conoce límites

Pokémon amenaza con revolucionar Europa

Las cifras que «Pokémon» está cosechando por todo el mundo sobrepasan todas las previsiones. De momento, desde que se han puesto a la venta las versiones Roja y Azul del juego en Europa, se están vendiendo a un ritmo de 100.00 copias cada semana, y se espera que para Navidades se alcance un total de 1'5 millones de cartuchos.

Mientras, tanto en Japón como en EE.UU. se siguen batiendo récords. En el continente americano, donde acaba de lanzarse la versión Amarilla del juego (la de Pikachu), se han vendido ya un millón de copias del juego en sólo 2 semanas, superando así el récord que consiguió el mismísimo «Zelda».

Y es que, lejos de cansarse de tanto Pokémon, el lanzamiento de la nueva versión ha disparado el interés del público por este fenómeno, provocando que incluso las ventas de Game Boy superen al número de Nintendo 64 y PlayStation vendidas en conjunto.

Por si todo esto fuera poco, los productos de merchandising que vienen acompañando a este juego han generado en los mercados japonés y americano más de 750.000 millones de pesetas en ventas. Lo dicho, una auténtica locura que ya ha empezado a vivirse también en nuestro continente.

Plug & Play

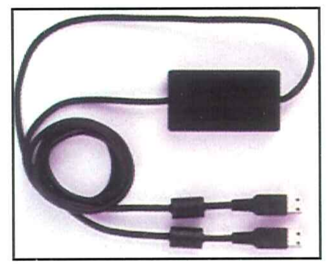
EN EL 2000 SE LLEVARÁN LAS TRANSPARENCIAS

Nueva imagen para DC y N64

Parece que las consolas también se van a poner a la última con la llegada del nuevo milenio, y para empezar qué mejor que conectar a nuestra Dreamcast un mando transparente. De momento hay cuatro colores disponibles, que dentro de poco estarán a la venta en Japón. Por su parte, aquellos que quieran hacerse con una atractiva Nintendo 64 transparente -en 6 colores diferentes- ya lo pueden hacer, ya que desde el 15 de Noviembre se encuentran a la venta estas curiosas consolas que cuestan 14.990 ptas.

DREAMCAST YA TIENE UN "LINK CABLE"

Un nuevo modo de jugar a dobles



Aunque ya era posible conectar dos Dreamcast a través de la línea telefónica, Sega nos lo pone mucho más fácil con su nuevo "Link Cable" para la consola de 128 bits. De esta manera -y siempre que poseamos dos juegos que contemplen esta opción-, podremos jugar con un amigo en dos monitores independientes y con una consola para cada uno, aumentando así las posibilidades del modo multijugador. Aunque aún no se encuentra disponible, parece seguro que a principios del 2000 llegará a nuestro país este periférico con los primeros juegos compatibles.

CONTROL TOTAL EN LA CONSOLA DE SEGA

Un nuevo joystick para Virtua On

Aunque ya está disponible un joystick de mesa para DC, pronto tendremos la oportunidad de controlar nuestros juegos con un nuevo periférico que contará con dos palancas analógicas en lugar de los acostumbrados 6 botones. Este nuevo mando -especialmente diseñado para «Virtua On»-, estará disponible a primeros de año en Japón.



ILUMINA TU GAME BOY

Nyko arroja luz sobre la portátil de Nintendo

En la misma línea del curioso "Shock & Rock" que ya comentamos el mes pasado, Nyko nos trae "WormLight", una lámpara que se adapta a nuestra Game Boy Color y nos permite jugar sin fuentes de iluminación externas. Además de estar disponible al interesante precio de 1.990 ptas, este curioso aparato extrae la energía directamente de nuestra consola, por lo que no necesita pilas para funcionar, y para colmo es totalmente maleable a nuestro antojo, para mayor comodidad.

MC LAREN TAMBIÉN SE APUNTA A LAS CONSOLAS

Un completo volante para PlayStation

Puede que su construcción no resulte demasiado robusta, o que la posición al volante no sea especialmente cómoda, sin embargo, podemos afirmar que este es el volante más completo que hemos probado en la consola de Sony. Cambio de marchas en palanca o bajo el volante, freno de mano, pedales de acelerador y freno, todos los botones del pad de PlayStation en el panel frontal, y además completamente configurable en posición y altura, vamos, una delicia. A la hora de jugar, el volante es compatible con todos los modos -digital, analógico, y Neg Con de Namco- y el sistema de vibración resulta un tanto excesivo, aunque correcto. La respuesta es muy sensible con los juegos que soportan Dual Shock, y no tanto con Neg Con.

Recomendados

Volantes:
- PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
- PS: Mc Laren Steering Wheel ★★★★
- N64: Formula Race Pro ★★★★
- N64: ASCII Wheel 64 ★★★
- DC: Race Controller ★★★★

Pistolas:
- PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
- PS: Gun Con 45 ★★★½
- N64: No disponible
- DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:
- PS: Blaze 4MB ★★★★
- PS: Sony Memory card ★★★
- N64: Nintendo controller pak ★★★★
- N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½
- DC: VMS ★★★★½

Pads de control:
- PS: Dual Shock ★★★★★
- PS: Shock 2 Analog Cont. ★★★★★
- N64: Nintendo Controller ★★★★
- N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
- DC: Dream Controller ★★★½

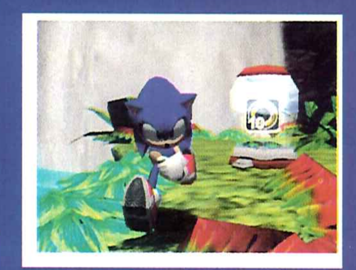
Rumble Pak:
- PS: No Disponible
- N64: Tremorpak Plus ★★★★
- N64: Joltpak Joytech ★★★
- DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

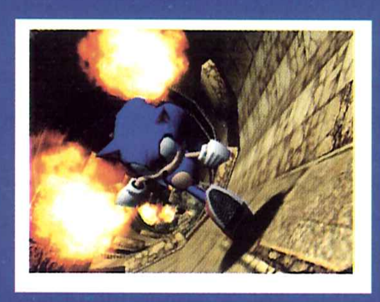


El cuerpo humano es la máquina más perfecta que existe. Pero tiene sus límites.





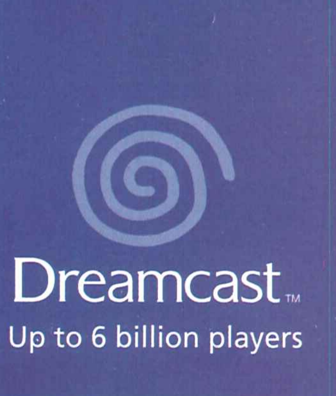






SONIC NO. Porque Sonic Adventure es el mejor juego jamás realizado. Velocidad trepidante (60 frames/seg). Potencia y acción sin límite. Apasionantes aventuras en un entorno 3D insuperable. 8 complejos mundos a explorar. Impresionante banda sonora. Función de descarga en la unidad Visual Memory. Software de navegación en internet para acceder directamente a la página web de Sonic. En definitiva, hoy por hoy, Sonic Adventure es el mejor juego para la máquina más perfecta que existe, Dreamcast.





Kiosco



Decora tu Nintendo 64 y tu Game Boy Color con los juegos de moda

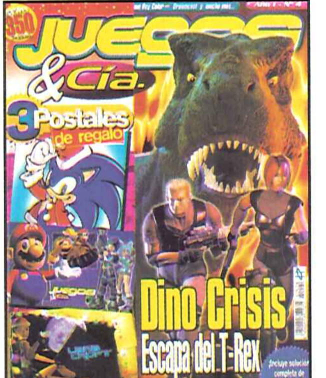
Nintendo Acción

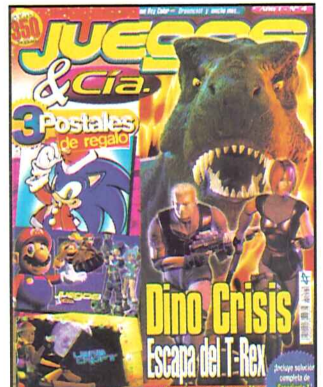
En el número de Diciembre de Nintendo Acción tiran la casa por la ventana. Porque te regalan dos exclusivos adhesivos para tus consolas. Uno de «Donkey Kong 64» para tu N64, y otro de «Pokémon» para tu Game Boy Color. Por si fuera poco, además sortean 100 juegos de «Turok Rage Wars», 50 para cada consola.

En el interior, avalancha de novedades. Comentan «Jet Force Gemini», «Rayman 2», «Pokémon», «NBA Jam 2000»... e incluyen una guía de compras con todos los juegos para N64 analizados.

Felicita el nuevo milenio

Juegos & Cía





Si quieres felicitar a tus amigos y desearles lo mejor para el 2000, qué mejor que hacerlo con un detalle original: envíales una de las postales navideñas que encontrarás este mes en Juegos & Cía. Tus personajes favoritos de los videojuegos llegan a casa, como el turrón, por Navidad.

A la venta desde el 15 de noviembre tu nueva revista de juegos por sólo 350 ptas, con información de todos tus videojuegos.

PlayManía te ayuda a elegir

Playmanía



Este mes Playmanía nos ofrece como plato fuerte un enfrentamiento cara a cara entre los dos monstruos del fútbol de estas Navidades: «Esto es Fútbol» y «FIFA 2000». ¿Cuál es mejor? Descúbrelo en Playmanía. Además, te ayudan a realizar tus compras navideñas con una Guía de Compras de 36 páginas con todos los juegos y periféricos para PlayStation comentados y puntuados.

También podréis encontrar una guía completa con la solución paso a paso de «Shadowman», y la segunda parte de la guía de «Final Fantasy VIII».

Por supuesto, comentan todas las últimas novedades y ofrecen avances de títulos tan esperados como «Tomb Raider The Last Revelation» o «Resident Evil 3». Todo ello se completa con el fabuloso regalo de una espectacular carpeta de «Gran Turismo 2». Todo esto y mucho más por sólo 395 pesetas.

Intel y AMD libran la batalla del siglo en..

PCManía

Los dos principales fabricantes de procesadores están en plena lucha por la supremacía en el mercado. Sus últimos ingenios a 700 MHz son objeto de un completo estudio por parte de PCManía, para determinar qué CPU es la mejor de ambas.

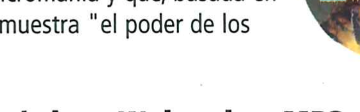
También analizan los últimos asistentes personales, así como los últimos productos hardware y software lanzados al mercado.

De regalo, un libro sobre las novedades de «Office 2000», una aplicación exclusiva sobre la última edición de "Art Futura" y la versión completa de «StarOffice 5.1» en castellano, así como las mejores demos del momento.

¡¡EXTRA!! ¡¡EXTRA!!

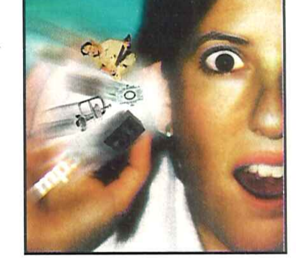
Micromanía

Ya está a la venta el EXTRA de Navidad de Micromanía. Por sólo 795 Ptas, un número doble con 2 CDS con las mejores demos exclusivas para PC, casi 200 páginas con todo los juegos del momento, un terrorífico póster de «Drácula: La resurrección», un suplemento con la presentación de la nueva revista oficial Dreamcast y de regalo el cómic original "Alpha Centauri: el poder de los gusanos mentales" , una obra que sólo podréis conseguir con Micromanía y que, basada en el universo del juego, demuestra "el poder de los videojuegos".



Las mejores 100 páginas Web sobre MP3

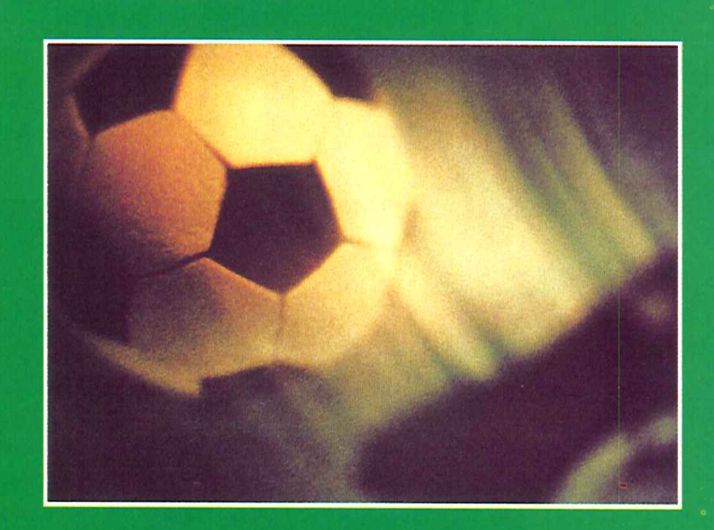
Netmanía

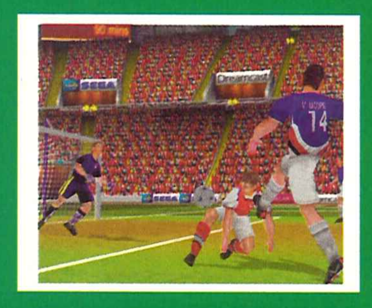


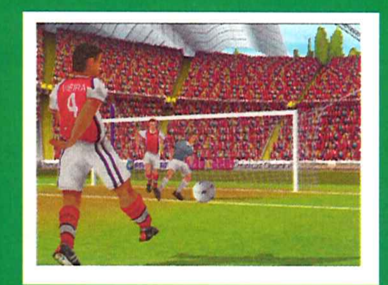
La mejor música está en la Red! Y para demostrarlo, en Netmanía han seleccionado las 100 mejores páginas Web sobre MP3, el formato de música que está revolucionado el mundo del sonido: archivos de música, reproductores, consejos... Todo lo que queríamos saber sobre MP3. Y para que nos beneficiemos de las ofertas de conexión gratuita a Internet conociendo las características de cada una, las han sometido a un riguroso examen. También descubriremos qué hay detrás de las siglas ADSL que prometen tarifa plana, conoceremos un avance de la moda del 2000, y veremos lo fácil que es cambiar de empleo a través de Red.

SEGA

Tan real que te entrarán ganas de insultar al árbitro.









Se masca la tensión. Cuatro amigos, dos contra dos, se están jugando la Copa del Mundo. Cada pase, remate o parada está reproducido con absoluto realismo. Es fútbol espectáculo, captado con unos ángulos de cámara alucinantes. La jugabilidad es total. De pronto, una entrada, una falta, un insulto. Afortunadamente el árbitro no lo ha oído.



www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



■ RARE

Donkey Kong 64

Nintendo 64

Diciembre

Tras revolucionar hace cinco años el género de las plataformas con «Donkey Kong Country», Rare va a volver a catapultar al gorila más famoso del mundo a lo más alto del estrellato con el mejor juego de este género jamás visto en consola alguna.



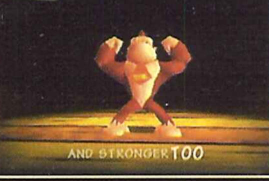
Probablemente nunca nos enteraremos de la marca de las píldoras de genialidad que toman los programadores de Rare, esa fábrica de títulos estrella que no para de cosechar éxito tras éxito en cualquier género que toquen.

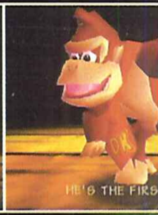
Pero lo que sí es seguro es que «Donkey Kong 64» ha nacido para arrasar. Las claves para conseguirlo, desde luego, estarán ahí: gráficos de locura, personajes carismáticos perfectamente animados, un entorno 3D en alta resolución con total libertad de movimientos y, sobre todo, tantísimas cosas por hacer que no habrá ni un segundo de descanso.

Todo este impresionante despliegue no va a ser posible sin el uso del Expansion Pak, por lo que ya os adelantamos que «DK 64» va a ser el primer juego de Nintendo 64 que requerirá obligatoriamente la ampliación de memoria adicional para poder funcionar. Pero tranquilos, porque Nintendo está pensando en todo y la ampliación se venderá conjuntamente con ➤

ENCONTRARÁS IMÁGENES DE ESTE JUEGO EN EL VÍDEO







Anotaos esta fecha en vuestra agenda: 10 de Diciembre. Ese será el día en el que esta auténtica maravilla de los videojuegos se pondrá a la venta.

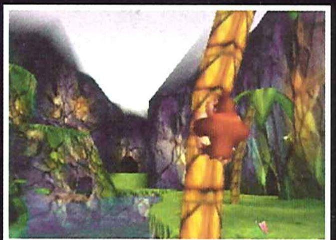


Nuestro gorila favorito podrá realizar un montón de acciones diferentes, entre ellas nadar.

¡A estos monos no los detendrá nada!

No os asustéis, pero en total los personajes podrán realizar la friolera de ¡más de 100 movimientos! No habrá sitio inaccesible para estos monos, que podrán trepar por las palmeras o saltar de liana en liana sin ninguna dificultad. Y además el control será de lo más sencillo.







Este es uno de los numerosos minijuegos que pondrán a prueba nuestra habilidad en algunos niveles.





En un juego de Donkey Kong no pueden faltar las tradicionales bananas, que encontraréis desperdigadas a cientos por todos los niveles .

El clan de los Kong

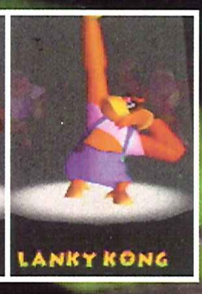
¡La familia Kong al completo! Son cinco y podremos controlarlos a todos. A Donkey y a Diddy ya los conocíais, pero hay nuevas incorporaciones. Tiny es la hermana pequeña de Dixie, Chunky el hermano mayor de Donkey, y Lanky el nuevo recluta.

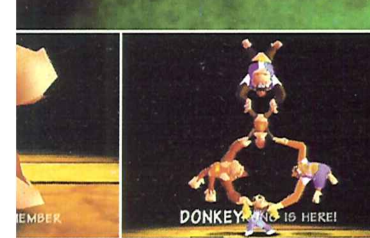


















Los Kong se marcarán en la intro inicial un divertidísimo rap al ritmo de una música pegadiza acompañada de simpáticas voces.

■ RARE

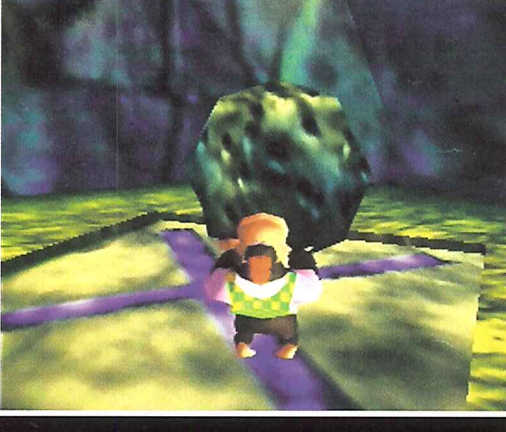


Armados y peligrosos

Los Kong no son tontos, y saben que en su lucha contra K. Rool necesitarán algo más que saltos. Pues dicho y hecho: cada miembro del clan contará con un arma distinta que, previa compra en una de las tiendas que hay distribuidas por cada nivel, le permitirá entre otras cosas noquear a los enemigos o activar interruptores.







A medida que vayamos rescatando a los miembros de la familia Kong podremos utilizar sus habilidades para realizar acciones antes imposibles.



Este es Army Dillo, el primero de los seis jefes finales a los que tendremos que derrotar para conseguir las seis Llaves Doradas. Su aspecto, como veis, es impresionante, pero es aún más temible cuando se pone en movimiento.



Habrá dos divertidos modos multijugador esperando a que reunáis a cuatro amigos.







➤ el cartucho.

El argumento ideado por los programadores va a suponer todo un reto a nuestras habilidades: el precioso tesoro de bananas de Donkey ha sido robado por su archienemigo K Rool, quien no contento con su fechoría ha secuestrado a los otros cuatro miembros de su familia. La misión de Donkey será la de rescatar a sus compañeros para que juntos puedan recuperar las bananas y vencer al gigantesco lagarto para expulsarlo de Isla Donkey de una vez por todas.

Todo, absolutamente todo será posible en este sensacional «Donkey Kong 64», cuya longitud va a rivalizar con la del mismísimo «Zelda 64».

Muy atentos al que va a ser, sin duda alguna, el juego del año para Nintendo 64.



Lo Mejor

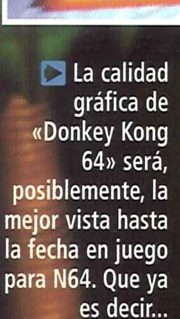
▲ Poder controlar a la familia Kong al completo en un juego de tal calidad.

Lo Peor

▼ Que el cartucho va a ser un poco más caro al incluir el Expansion Pak.

Primera Impresión





▶ La calidad gráfica de «Donkey Kong 64» será, posiblemente, la mejor vista hasta la fecha en juego para N64. Que ya es decir...

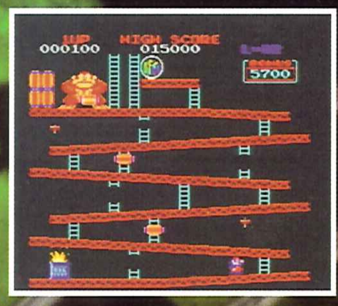




Juegos para nostálgicos

No, no nos hemos equivocado con las pantallas. Lo que pasa es que los chicos de Rare han incluido en el juego dos joyas que podréis disfrutar si buscáis bien por los niveles. Se trata del Donkey Kong de la recreativa original y del mismísimo Jet Pack, el mito de Spectrum. ¡Qué pasada!







■ CORE DESIGN / EIDOS

Tomb Raider The Last Revelation

Hace tres meses os adelantamos en rigurosa exclusiva muchas de las novedades que va a incluir esta cuarta entrega de la serie. Por fin tenemos en nuestro poder una versión casi final y os podemos adelantar que se va a tratar de otra auténtica joya.

Adrian Smith, Director de Operaciones de Core Design, no duda al afirmar que estamos ante *"el «Tomb Raider» definitivo"* y la verdad es que, tras haberlo probado, no nos queda prácticamente ninguna duda de que esta afirmación es completamente cierta.

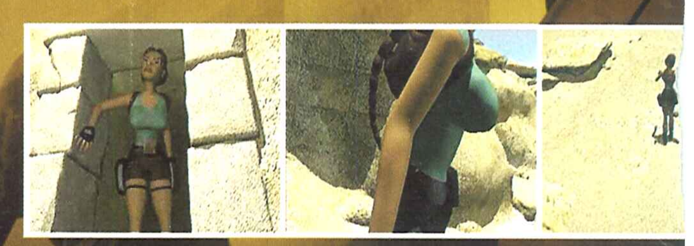
Como ya sabéis, el juego se desarrollará por entero en Egipto, para que de esta manera la línea argumental tenga más cohesión. El Cairo, Karnak, Gizé y Alejandría serán los escenarios donde Lara correrá sus trepidantes aventuras, que la llevarán incluso a investigar las misteriosas pirámides del Valle de los Reyes.

Comenzaremos jugando un nivel de entrenamiento, donde nos encontraremos con una preciosa Lara de 16 años en una excavación de Cambodia y donde conoceremos a su mentor, Von Croy, quien, junto al arqueólogo Jean-Ives, serán los dos personajes secundarios de ➤



PlayStation

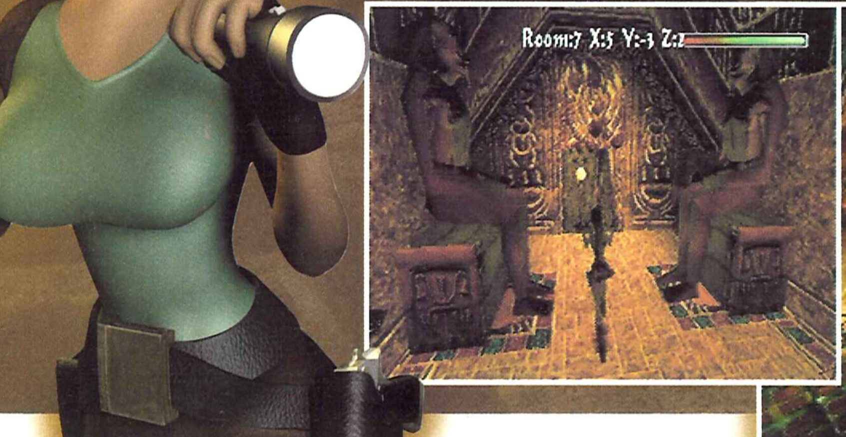
Diciembre

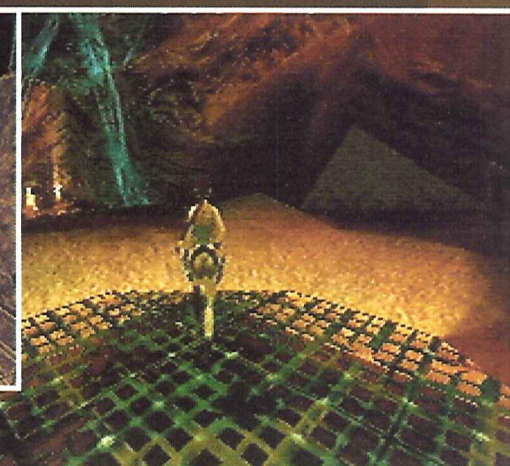


Once espectaculares escenas cinemáticas servirán para ampliar muchos detalles de la historia. Su calidad será muy superior a la vista en entregas anteriores.



La beta que hemos podido disfrutar de este juego nos ha dejado realmente impresionados. Todo apunta a que vamos a encontrarnos con el «Tomb Raider» definitivo.





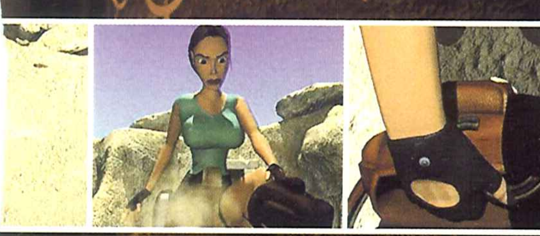
Tranquilos. Eidos no se ha dormido en los laureles. Esta nueva aventura de Lara tiene una pinta alucinante, y todo apunta a que no sólo va a ser la más espectacular gráficamente, sino también la más apasionante y la mejor ambientada de toda su historia.







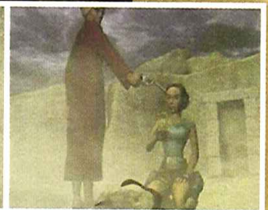
En el inicio del juego conoceremos la historia de Lara: veremos cómo el veterano explorador Von Croy adiestra a una linda jovencita de apenas 16 años.

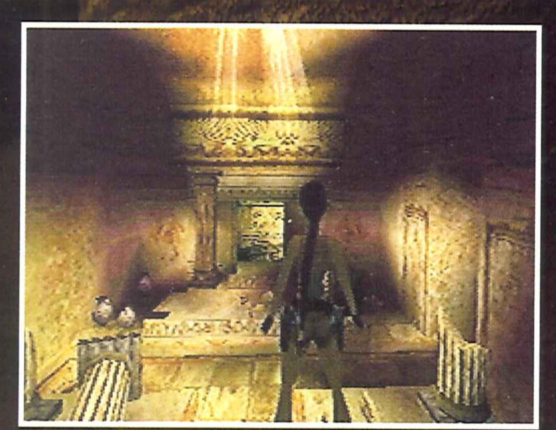








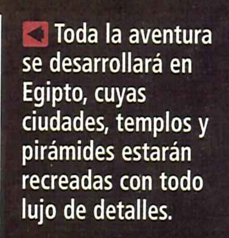




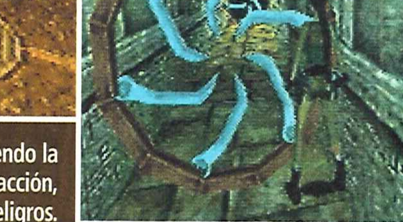
El nuevo motor gráfico nos deleitará con impresionantes juegos de luces y sombras, que ayudarán a crear los escenarios más vistosos de toda la saga.



Toda la aventura se desarrollará en Egipto, cuyas ciudades, templos y pirámides estarán recreadas con todo lujo de detalles.

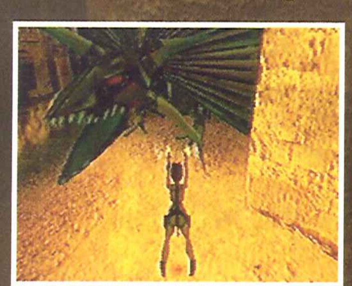


La base del juego sigue siendo la habitual: una aventura con mucha acción, muchos puzzles y muchos peligros.



Los guardianes de los Dioses

Los míticos escenarios que Lara va a recorrer en su nueva aventura estarán plagados de seres sobrenaturales de la mitología egipcia. Son los Guardianes, los elegidos por los dioses para proteger sus pirámides. Entre ellos encontraremos momias o dragones que intentarán evitar que desentrañemos los secretos guardados en las tumbas durante siglos.







■ CORE DESIGN / EIDOS





El tratamiento de los puzzles supondrá una vuelta al estilo del primer «Tomb Raider». Ya no hará falta recorrer grandes distancias en busca de objetos: la solución estará casi siempre ante nosotros.



Tampoco faltarán las fases subacuáticas en las que Lara será perseguida por aterradores escualos.







mayor importancia en el juego.

De esta manera, Core pretende que, tanto los fans acérrimos de la saga como los que se incorporen a ella en esta entrega, conozcan todos los detalles a cerca de cómo Lara Croft llegó a ser la más intrépida arqueóloga del mundo.

Pero aparte de estas curiosas novedades, el juego incorporará muchas, muchas cosas más, de las que en esta Preview tan sólo vamos a adelantaros algunas. Por ejemplo, los enemigos, a pesar de ser más escasos, tendrán una IA mucho más desarrollada y, por otra parte, encontraremos numerosos personajes que irán apareciendo a lo largo de la aventura y que tendrán una notable importancia en su desarrollo. Además, dispondremos de nuevas armas, de la posibilidad de combinar objetos al estilo «Resident Evil» y, sobre todo, disfrutaremos de un impresionante motor gráfico que recreará los escenarios más espectaculares que hemos visto en toda la saga. «Tomb Raider: The Last Revelation» estará además traducido y doblado al castellano. Todos estos aspectos redondearán el que será no sólo el mejor «Tomb Raider» de la historia, sino uno de los mejores juegos que hayamos visto jamás en PlayStation.

Lo Mejor

Que tengamos a Lara de vuelta, que podamos verla con 16 añitos, que el juego tenga una historia tan alucinante, que... ¡Lara, te adoramos!

Lo Peor

¿Tiene que haber algo malo?

Primera Impresión



■ SEGA

Sega World Wide Socc

Uno de los juegos de fútbol que más éxito cosechó durante la efímera existencia de Saturn fue, sin duda, «World Wide Soccer», que ofrecía un buen concepto de la simulación y que aunaba el realismo con un control accesible y lleno de posibilidades.

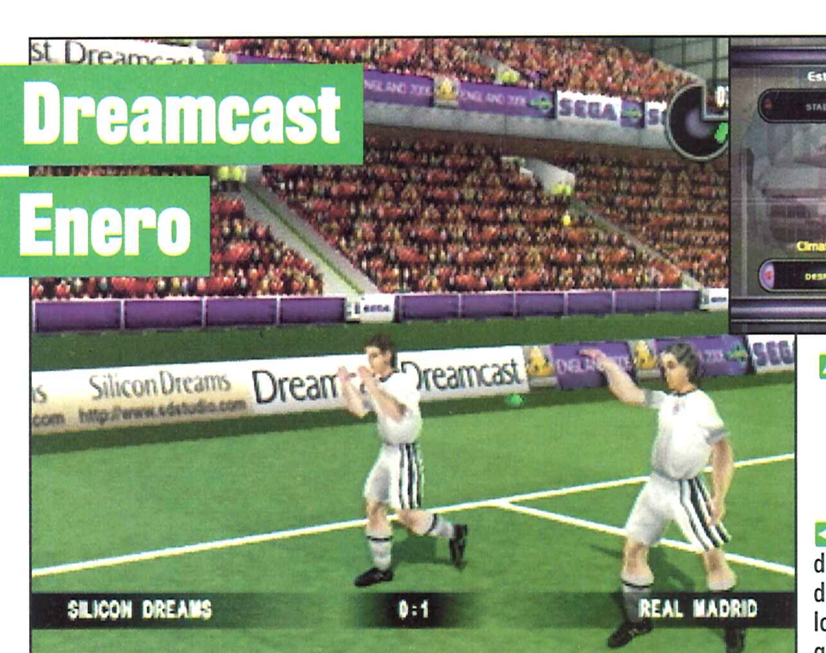
Con el lanzamiento de su nueva consola, Sega ha resucitado esta saga, adaptándola a las nuevas tecnologías y creando un juego totalmente renovado pero que mantiene sus aclamadas virtudes jugables.

La versión que hemos podido probar tiene aún varios problemas en aspectos como la inteligencia artificial de los equipos contrarios o determinados detalles gráficos, pero sí muestra un nivel suficiente como para permitirnos vislumbrar que nos encontramos ante el que será un excelente simulador.

«World Wide Soccer 2000» ofrecerá un total de nada menos que 9 modos de juego diferentes entre ligas, torneos, copas y entrenamiento, a los que podremos acceder tanto con cualquiera de las 45 selecciones nacionales incluidas, como con algún club de entre los 9 países seleccionables. ➤

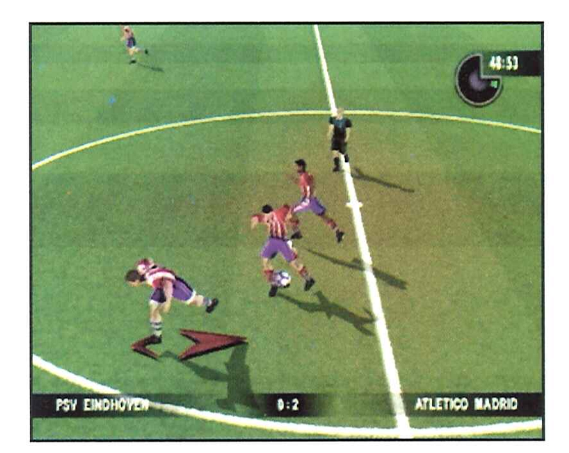
Dreamcast

Enero



Como buen simulador, no se descuidará el número de opciones de configuración para los partidos.

Aunque no parecen destacar por el grado de detalle, no cabe duda de que los gráficos serán de una gran calidad.

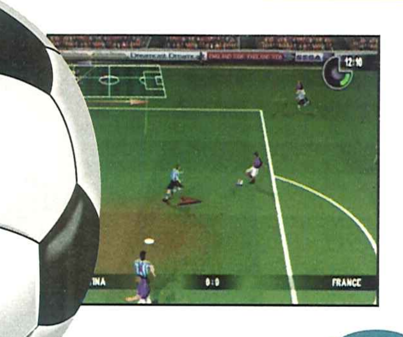


Los jugadores contarán con unas animaciones muy variadas y, sobre todo, fluidas. Los regates y demás movimientos espectaculares abundarán.



Los jugadores no tendrán nombres reales, pero se ha buscado el truco de que estarán escritos de forma que al pronunciarlos en inglés suenen como en castellano.

Desde los tiempos de Saturn, ésta ha sido, junto a «FIFA», la saga futbolística más importante para Sega. Con esta nueva secuela Dreamcast se asegura una buena representación en el género deportivo por excelencia.







er 2000

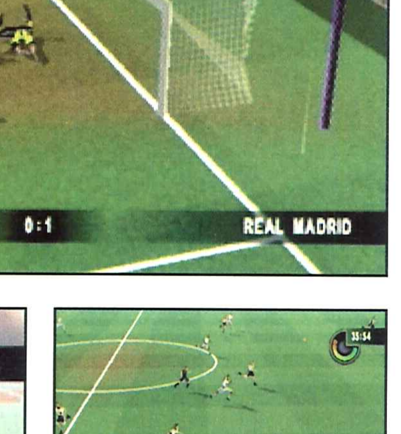












► El apartado gráfico va a estar a la altura de las circunstancias, en especial las cuidadísimas animaciones que podremos disfrutar en los disparos, controles con el pecho, regates y demás acciones que pueden realizar los jugadores.

El aspecto más destacable será la facilidad en el control que ya conocemos de los anteriores juegos de la saga, que permiten enlazar jugadas y meter goles con bastante sencillez, sin que por ello se vea reducido el realismo.

Esperamos que, para cuando «WWS 2000» vea la luz el mes próximo, esos pequeños problemillas detectados en la beta de que disponemos hayan sido solucionados, y así las buenas maneras que ya apunta este juego se traduzcan en un excelente simulador.

Lo Mejor

▲ Su buen compromiso entre realismo y jugabilidad.

▲ La fluidez de las animaciones.

Lo Peor

▼ La versión de que disponemos está aún muy verde (y nunca mejor dicho...)

▼ Que no tenga licencia.





▲ La facilidad de control será el punto fuerte del juego.

► No faltará la habitual opción para ver la repetición de nuestras mejores jugadas.



CAPCOM

Resident Evil 2

Por fin los usuarios de N64 vamos a poder enfrentarnos a todo un clásico del "Survival Horror" que pondrá a prueba nuestros nervios de acero y nuestra valentía. Y es que adentrarse sólo en una ciudad invadida por los zombies y salir con vida de allí no es una tarea apta para todo el mundo.

«Resident Evil 2», la obra maestra de Capcom representante máximo del género del "Survival Horror", ha cosechado todo tipo de elogios en su versión para PlayStation, convirtiéndose en uno de los mejores juegos disponibles para esta consola.

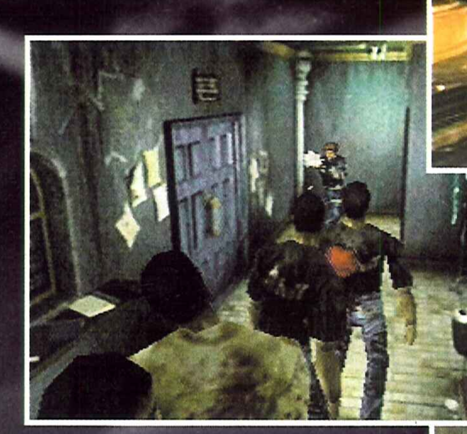
Ahora tenemos la oportunidad de echar un primer vistazo al cartucho de N64, un juego que irá más allá de ser una simple versión, y que contará con interesantes novedades respecto al original.

Nuevamente, nuestra labor consistirá en salir vivos de Raccoon City mientras eliminamos cuantos zombies se nos pongan por delante, y de paso, desvelamos el misterio que se esconde tras esas horribles creaciones de la ➤



Nintendo 64

Enero



El juego estará plagado de situaciones de extrema tensión y también nos llevaremos más de un susto.





Alrededor de esta complicada historia, nos iremos encontrando con los misteriosos personajes que todavía sobreviven en Raccoon City.





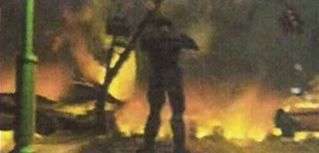


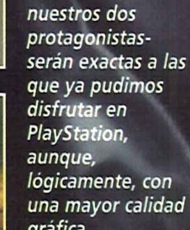












Las alucinantes secuencias de intro -que enlazan la historia de nuestros dos protagonistas- serán exactas a las que ya pudimos disfrutar en PlayStation, aunque, lógicamente, con una mayor calidad gráfica.

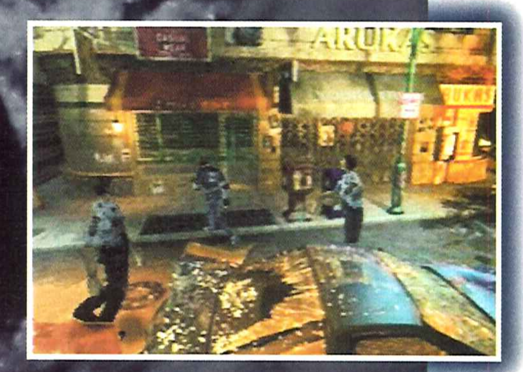
En su día hicieron falta 2 CDs y esta vez ha sido necesario duplicar la capacidad del cartucho, pero por fin esta obra maestra llamada «Resident Evil 2» estará pronto disponible en N64 para aquellos que quieran experimentar el auténtico terror.

Dos aventuras diferentes

Una vez que hayamos conseguido finalizar el juego con un personaje, tendremos que comenzar la aventura con el otro. Eso sí, con un recorrido diferente y con señales del paso de nuestro compañero por algunos lugares.



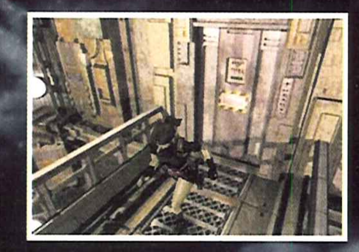


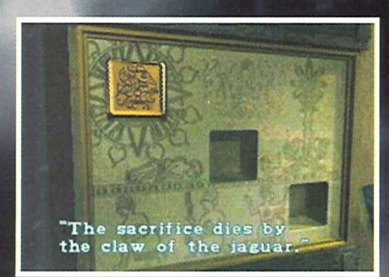

Aunque es un juego para adultos por su contenido y escenas desagradables, podremos modificar el nivel de violencia y el color de la sangre.

También en Alta Resolución

«Resident Evil 2» aprovecha a tope las prestaciones que ofrece el "Expansion Pak", y ofrecerá unos gráficos en alta resolución que superan en belleza y cantidad de detalles a todo lo que hemos podido ver antes en esta consola. Realmente impresionante.







La resolución de puzzles cobrará gran importancia en muchos momentos del juego.



➤ ingeniería biológica.

Para ello tendremos que ponernos en la piel de los dos protagonistas: Leon -un policía recién llegado a la ciudad- y Claire -la hermana de Chris Redfield, del primer «Resident»- y así atravesar los alucinantes escenarios de la ciudad buscando objetos, activando interruptores, y resolviendo puzzles -sin olvidarnos, eso sí, de darle gusto al gatillo-.

El juego mantendrá su estilo cinematográfico -con escenarios renderizados y un sistema de cámaras fijas- y contará con la terrorífica ambientación, mezcla de situaciones clásicas con localizaciones Hi-Tech, que le ha hecho famoso.

Al igual que ocurría en la primera versión -y por primera vez en N64- el cartucho estará repleto de vídeos en tiempo real y FMVs, motivo por el que se ha tenido que trabajar con un cartucho de mayor capacidad -512 megas- para no perder ni una sola de las estremecedoras secuencias del original.

Otra de las virtudes de este cartucho será la posibilidad ➤

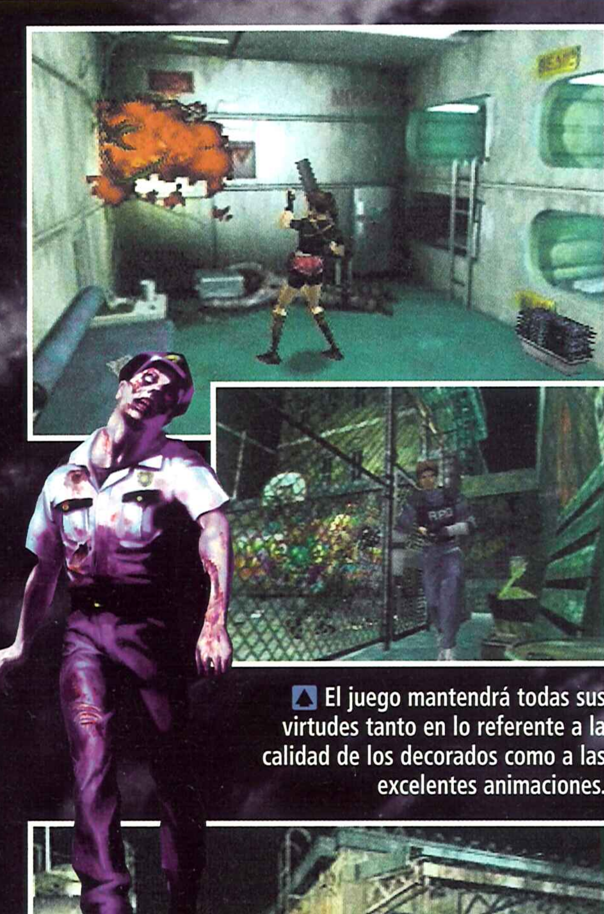
RESIDENT EVIL 2

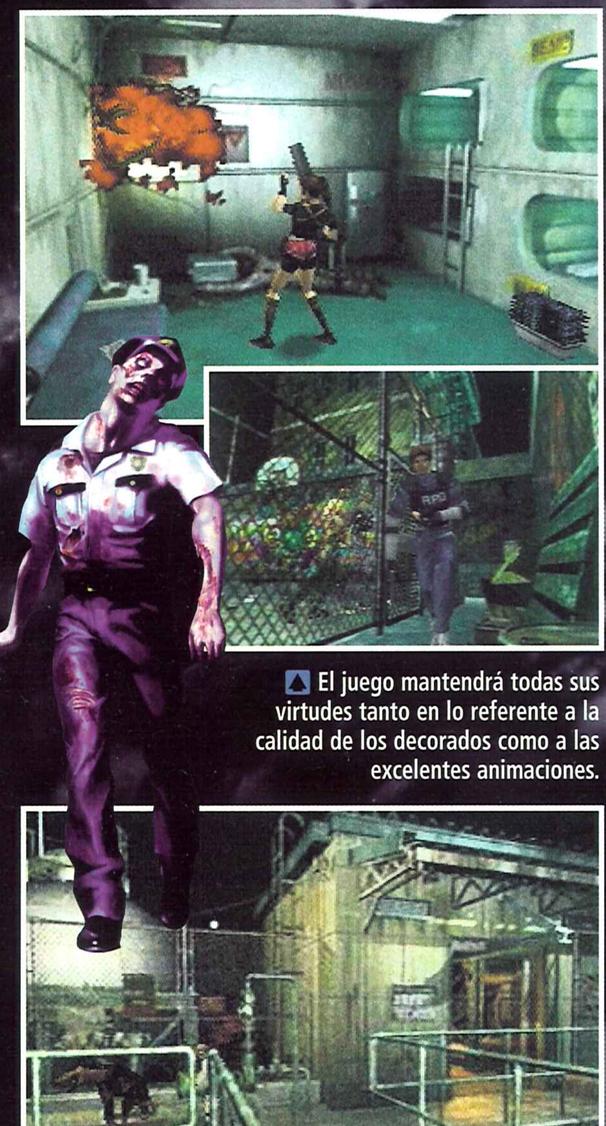
➤ de jugar dos aventuras con cada personaje -dependiendo del orden en que los escojamos- que se encuentran entrelazadas a la perfección, de tal forma que lo que hayamos hecho con un personaje en la primera partida, tendrá repercusiones sobre lo que se va a encontrar el segundo.

Hasta ahora, podríamos haber estado describiendo el juego que pudimos disfrutar allá por Abril de 1998 en PlayStation, sin embargo -además de las diferencias gráficas- hay algo que hace diferente este cartucho de los compactos que pudimos disfrutar en la consola gris.

Esta vez, el jugador puede modificar el nivel de violencia del juego e incluso el color de la sangre -por lo que aquellos que tengan estómagos sensibles también podrán jugar una versión "light"-. Pero sin duda, la novedad más importante es el modo "Randomize", una opción que baraja los objetos al azar entre todas las localizaciones, por lo que cada partida será diferente.

Ya sólo quedan unos meses para que los usuarios de Nintendo 64 puedan hacerse con esta maravilla, un juego que con el paso del tiempo no ha perdido ni un ápice de la tensión y espectacularidad que ya demostró hace unos años.





El juego mantendrá todas sus virtudes tanto en lo referente a la calidad de los decorados como a las excelentes animaciones.



A lo largo del juego, también tendremos la oportunidad de contemplar vídeos en tiempo real en los que se desarrollan las partes más importantes del argumento.









FMVs

Por primera vez en N64, vamos a poder disfrutar de alucinantes escenas renderizadas que se intercalan a la perfección con el juego.







Lo Mejor

- 512 megas de puro terror.
- Por fin, FMVs en Nintendo 64.

Lo Peor

- ¿Se notará mucho en el precio el aumento de memoria?

Primera Impresión



Muchos nos preguntamos qué está pasando por la cabeza de Figo en este momento.

En este momento, Figo está pensando

en el increíble gol que ha marcado.

¿Será gracias al **modo de entrenamiento** de

Uefa Striker?

¿O gracias al increíble **control del balón**?

CON LOS MEJORES EQUIPOS





100% Fútbol

Distribuido por:









También disponible en Dreamcast

■ ACCLAIM

Armorines



Los bichos nos atacan. Una horda de insectos alienígenas hostiles a toda vida conocida se prepara para desembarcar en la Tierra. Pero esta vez estamos preparados. Disponte a entrar en la armadura de un marine espacial y hacer frente a los enemigos más inteligentes, letales y despiadados del espacio: los arácnidos.

Cualquiera que haya visto la película de Verhoeven "Starship Troopers" ya sabe de qué va esto. El futuro de la humanidad está en peligro debido al ataque de una raza de insectos gigantes, y sólo las tropas de élite de la Tierra, los Armorines, serán capaces de poner fin a esta amenaza.

Y para trasladar este interesante argumento a nuestra N64 qué mejor que aprovechar el motor de «Turok 2» y despacharnos un enorme shoot ´em up subjetivo repleto de acción y situaciones límite. Eso es precisamente lo que nos han preparado en Acclaim para el mes próximo, un clásico "shooter" en el que el papel protagonista lo ocuparán estos enormes bichos.

Hasta 18 niveles -que irán desde ►

La angustiosa ambientación será uno de los puntos fuertes de este impactante cartucho de Acclaim.



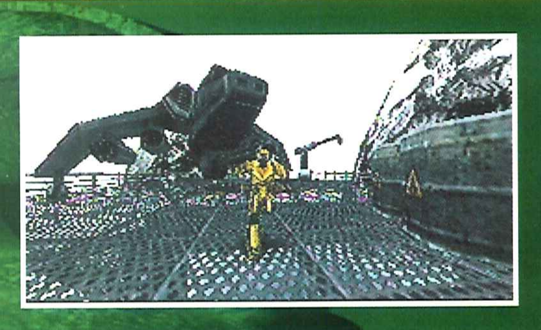
Los efectos de luz serán una versión mejorada de los que ya pudimos ver en «Forsaken».

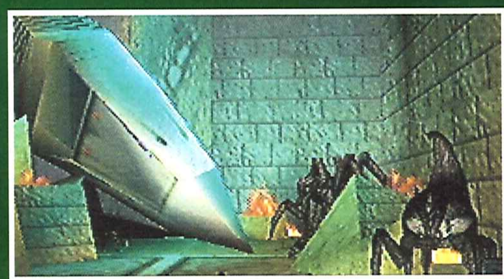
Nintendo 64

Enero

Acclaim, responsable de los tres «Turok» y de «Forsaken», nos presenta un innovador shoot 'em up subjetivo en el que los protagonistas serán unos inteligentísimos insectos alienígenas.

■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO







El aspecto de los arácnidos resultará impresionante.





El modo cooperativo nos permitirá luchar contra los bichos ayudados por un compañero.



A lo largo del juego también podremos atravesar niveles montados en diferentes vehículos, como una vagoneta acorazada.

➤ una base militar en Siberia, hasta el nido de los arácnidos- se interpondrán entre nosotros y la victoria final en un cartucho que destacará por contar con los enemigos más inteligentes a los que nos hemos enfrentado nunca en esta consola. Guerreros, cerebros y reinas se organizarán aprovechando las circunstancias del terreno y su superioridad numérica para hacernos sudar mientras vamos cumpliendo las pequeñas misiones -escolta de civiles, activación de interruptores o detonación de objetivos- que nos propone cada nivel.

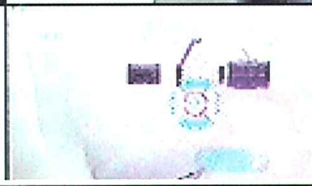
Por otro lado, un completo modo multijugador -que incluirá la posibilidad de jugar el cartucho de modo cooperativo-, unos enormes escenarios de construcción realmente angustiosa, y la traducción de las órdenes que vayamos recibiendo del resto de personajes, completarán este interesantísimo juego de Acclaim.





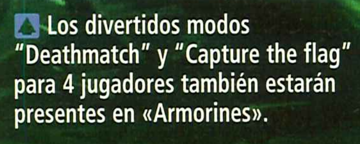






Los divertidos modos "Deathmatch" y "Capture the flag" para 4 jugadores también estarán presentes en «Armorines».





Cada casta de guerreros mostrará un comportamiento diferente, pero igual de peligroso.

Lo Mejor

Los enemigos: inteligentes y numerosísimos.

Lo peor

La estrecha pantalla Hi-Re

Primera Impresión



■ NINTENDO

Super Smash Bros

Primero las carreras de karts, después una partida de un revolucionario juego de mesa y ahora, a los personajes más famosos de Nintendo, no se les ocurre otra cosa que meterse en un cartucho de lucha. Parece que a Mario, Link, y compañía no les basta con sus propios juegos.

Nintendo 64

Diciembre

Olvidad todo lo que hayáis visto hasta ahora en juegos de lucha. El próximo lanzamiento de Nintendo acaba con los tradicionales combates "uno contra uno" que todos conocíamos y nos propone los enfrentamientos más graciosos entre los personajes de la casa.

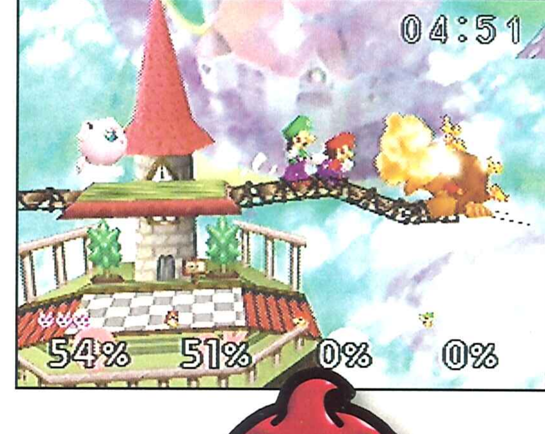
Fox Mc Cloud, Pikachu, Donkey Kong o el mismísimo Mario tendrán que demostrar quién es el más fuerte en unos combates en que lo más importante no será acabar con la energía del contrario -ya que sólo se nos indicará el porcentaje de impactos recibidos- sino arrojar por el extremo de la pantalla a los -hasta tres- enemigos de turno.

Al contrario que en otros juegos de lucha en clave de humor -como «Clayfighter 63 1/3» o «Rakuga Kids»- los luchadores no mostrarán sus habilidades en un estático escenario mientras intentan ejecutar llaves, combos y magias espectaculares, sino que se moverán por unos enormes niveles tridimensionales de varios pisos que recrean fases conocidas de otros juegos -como la nave de «Lylat Wars» o el bosque de «Kirby»-.

En cuanto al modo de combatir, ya podemos ir olvidándonos de interminables combinaciones o magias de complicada ejecución, ya que aquí de lo que se tratará es de utilizar un solo botón para ataque, otro para disparar las magias y los habituales de salto y parada, por lo que las cosas quedarán bastante simplificadas. Así que, al final, los combates se reducirán a golpear a nuestro adversario hasta reducir su resistencia, y finalmente empujarle al abismo con un movimiento especial.

El cartucho estará especialmente diseñado para la participación simultánea de 4 jugadores, sin duda la opción más interesante, y también nos permitirá disfrutar de pequeños ➤

ENCONTRARÁS IMÁGENES DE ESTE JUEGO EN EL VÍDEO



◄ Nuestro objetivo final en los combates será arrojar a nuestros rivales fuera del escenario.



Los personajes más famosos de Nintendo se convierten en abanderados del juego de lucha más peculiar, variado y divertido que podamos imaginar para nuestra consola.



Bonus para todos

Cada personaje participante en este peculiar torneo de lucha dispone de tres tipos de fases de bonus diferentes, que además irán cambiando según las habilidades de cada uno.



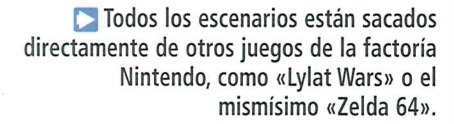




◀ Cada luchador dispondrá de un demoledor golpe especial.






▶ Todos los escenarios están sacados directamente de otros juegos de la factoría Nintendo, como «Lylat Wars» o el mismísimo «Zelda 64».

Todos nuestros héroes juntos

Mario, Donkey Kong, Link, Samus, Yoshi, Kirby, Fox Mc Cloud, Pikachu... son los personajes que aparecen al principio del juego y con los que podremos empezar a luchar. Después también irán apareciendo otros personajes que en principio están ocultos.



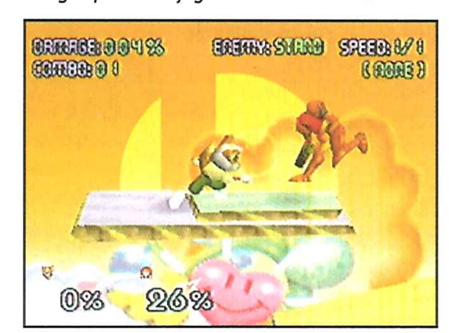


▲ Los rings serán amplios escenarios que incluso tendrán varias alturas.



▲ El juego está pensado para que hasta cuatro amigos podamos jugar simultáneamente.





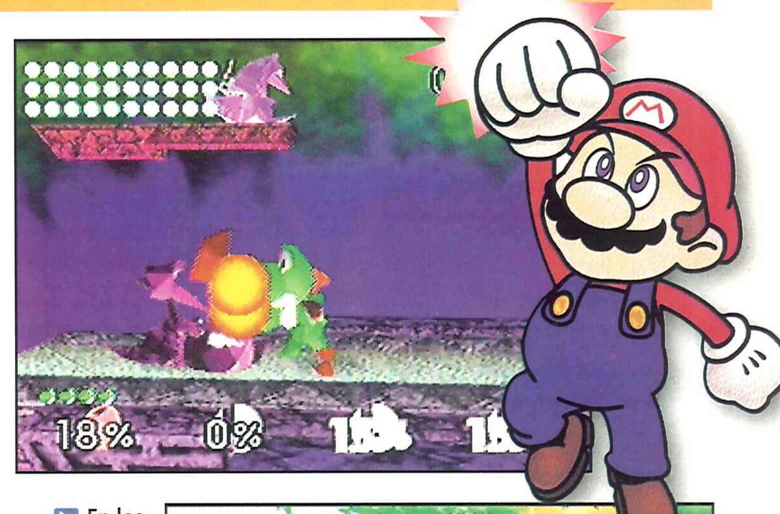


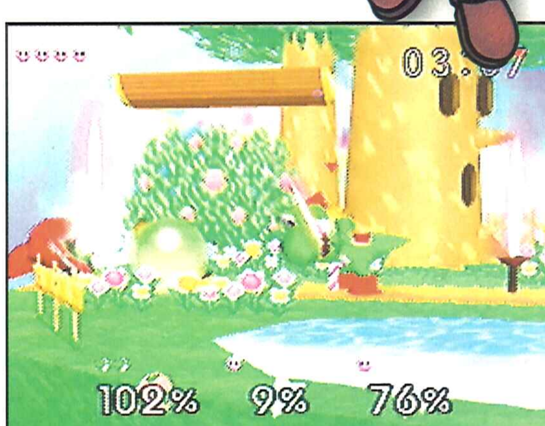
minijuegos de entrenamiento. Por otro lado, en la mayor parte de los escenarios nos vamos a encontrar con elementos interactivos -trampillas que se abren, Pokémon que nos atacan o campos de fuerza-, que podrán desequilibrar el combate en uno u otro sentido, por lo que variedad y diversión estarán aseguradas.

Pero por si eso no resultase suficiente, a lo largo de cada nivel podremos ir recogiendo items -armas, recuperadores de energía e incluso el mítico mazo de DK- que nos ayuden en la pelea, o luchar en condiciones especiales -con un compañero, contra enemigos de tamaño gigante o frente a un auténtico ejército de Yoshis- en lo que serán sin duda los combates más originales y divertidos que hayamos visto en la consola de Nintendo.

Además, para animar el cotarro, se han diseñado niveles de bonus que se intercalarán con los enfrentamientos, y algunas sorpresas más que próximamente os iremos desvelando.

Muy pronto todos los aficionados a la lucha -y también aquellos que sólo quieran pasar un rato entretenido- podrán enfrentarse con tres amigos en las peleas más divertidas del fontanero y compañía.

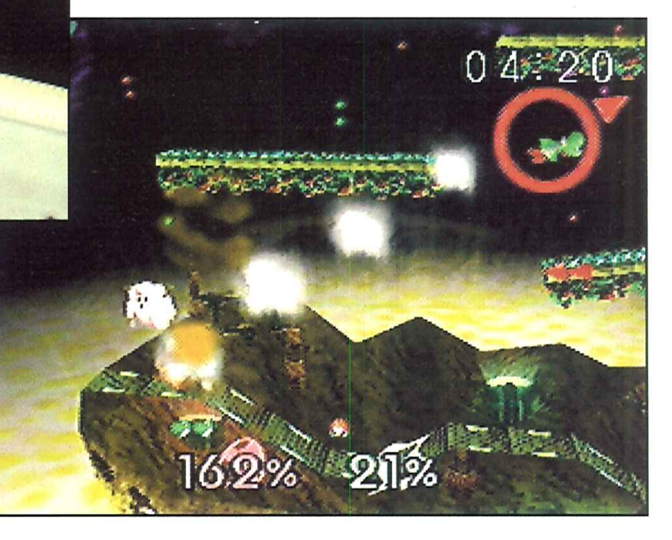




En los escenarios podremos encontrar ítems y algunas armas.











Una pausa jugable

Una de las curiosidades de «S.S. Bros» es la posibilidad de "jugar" durante las pausas. Entonces tendremos la posibilidad de controlar la cámara a nuestro antojo, mientras el combate permanece congelado.

Lo Mejor

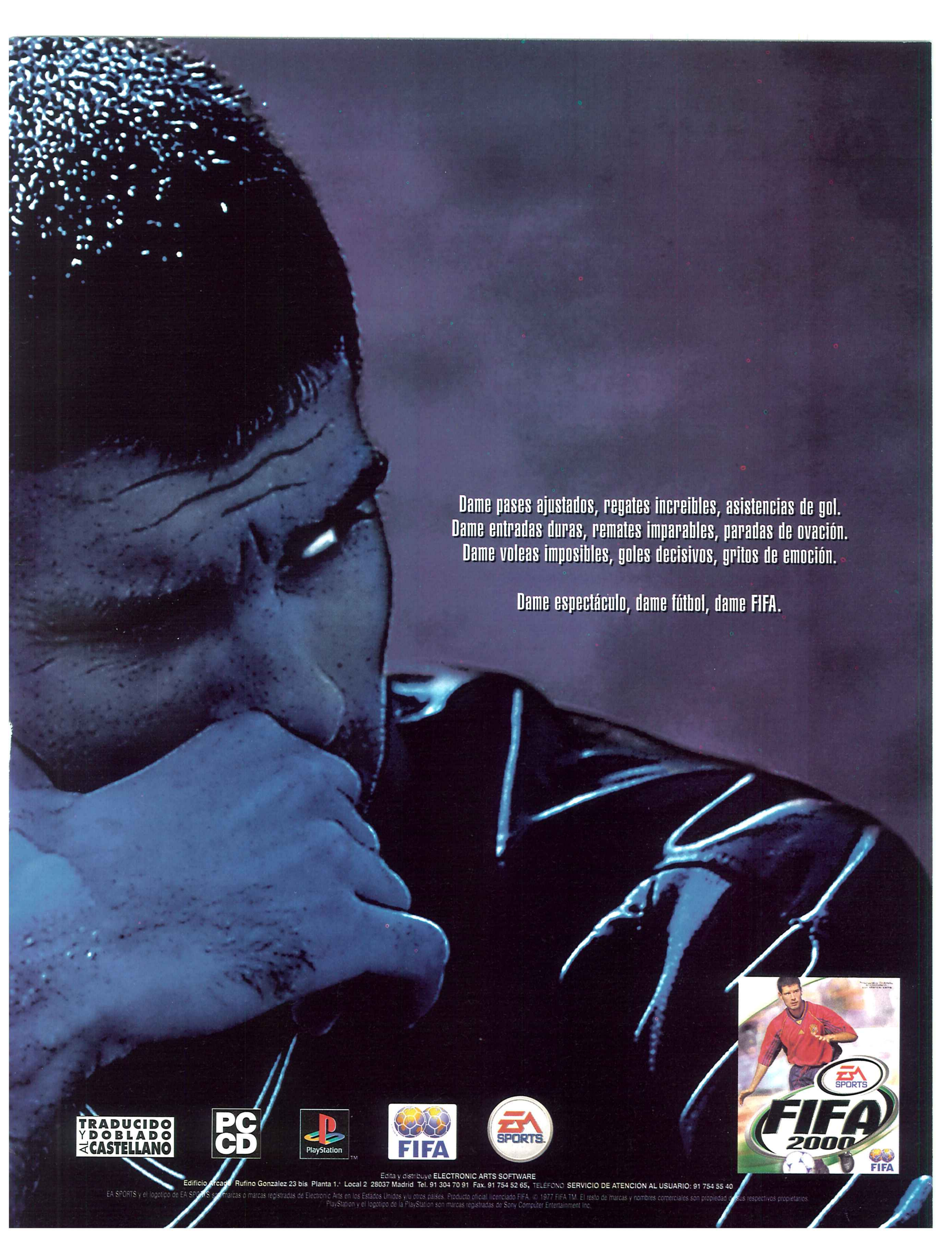
Un nuevo estilo de juego con los personajes de siempre.

Lo Peor

Quizás cueste acostumbrarse al control.

Primera Impresión





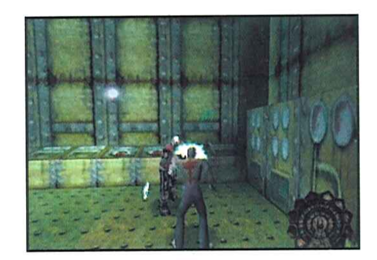
Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino Gonzalez 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

■ ACCLAIM ■ AVENTURA DE ACCIÓN

ShadowMan

DreamCast
Enero

El oscuro héroe de Acclaim volverá a caminar por la zona muerta para librarnos de nuestras peores pesadillas, esta vez haciendo gala de las excelentes características técnicas que permite la recién estrenada consola de Sega.



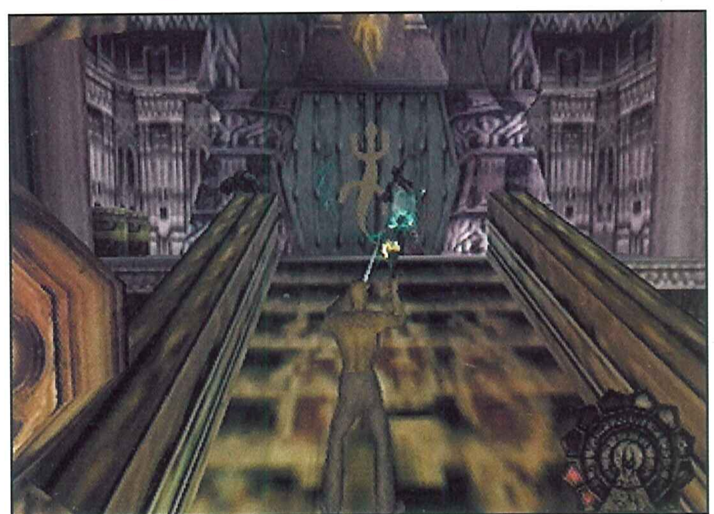


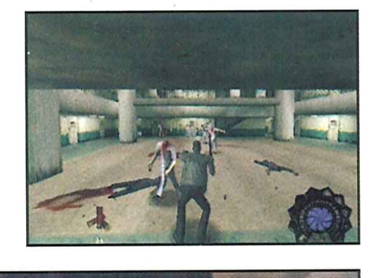
A estas alturas resulta difícil que alguien no conozca las excelencias de este título de Acclaim. Un argumento que nos enfrenta a los cinco peores asesinos de la historia, más de 20 enormes escenarios 3D que parecen sacados de una película de terror, y un héroe ambidiestro capaz de las más variadas acciones seguirán siendo las señas de identidad de este título especialmente indicado para adultos.

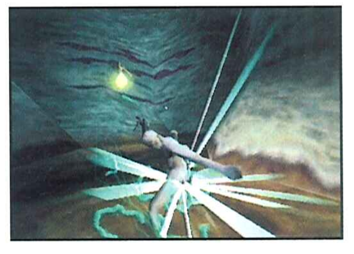
Sin embargo, para la que será la primera aventura de estas características en DreamCast, los chicos de Acclaim han dispuesto un auténtico un despliegue gráfico y jugable que redondearán la mejor versión de «Shadowman» que disfrutemos sobre una consola.

Un apartado visual sorprendente -en que los escenarios y efectos de luz en tiempo real volverán a cobrar todo el protagonismo- y unos movimientos rápidos y muy fluídos, nos brindarán la oportunidad de acompañar a Mike Le Roi a través de la zona muerta, la cual, a pesar del cambio, mantendrá su estética tenebrista.

Preparad la máscara de la sombra, porque todos los usuarios de la 128 bits de Sega podrán enfrentarse el mes próximo a toda la legión de monstruos que pueblan el mundo de los no vivos.







Los alucinantes efectos de luz demostrarán la potencia de Dreamcast.



Personajes y escenarios seguirán mostrando el terrorífico aspecto de las versiones anteriores.

Lo Mejor

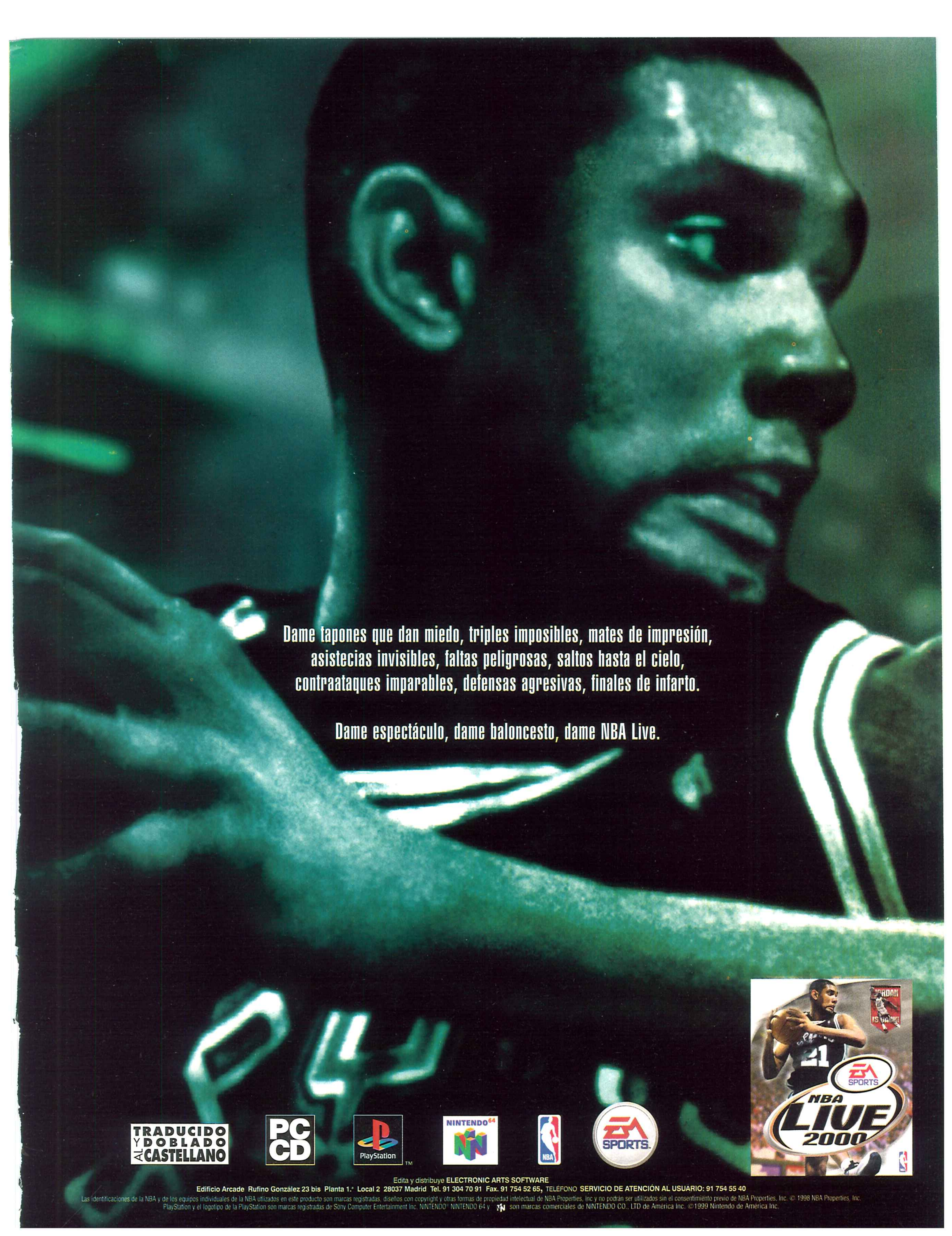
La primera aventura de estas características para DC. Y será larga, variada y técnicamente sorprendente.

Lo Peor

Aunque estará traducido, el doblaje a nuestro idioma no hubiera estado de más.

Primera Impresión




Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión,
asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo,
contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.
Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
NBA
EA SPORTS
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

■ GENKI ■ JUEGO DE ROL

Jade Cocoon



El grupo de programación Genki ha decidido meterse de lleno en el campo de los RPG para PlayStation con un juego de alucinantes gráficos que introducirá grandes novedades en el sistema de combates que caracteriza a este género.







PlayStation
Diciembre

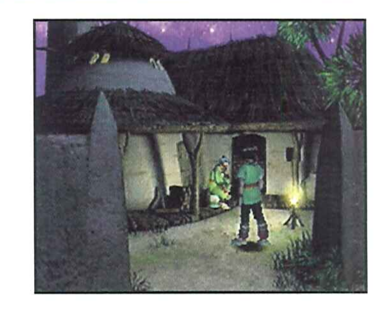
En «Jade Cocoon» asumiremos el papel de Levant, un joven aprendiz de Cocoon Master (una especie de "Señor de las Bestias"), que puede capturar monstruos y limpiar de maldad sus oscuras almas.

Su primera misión consistirá en salvar a su aldea de una una horda de insectos, pero a medida que avance en la historia, la aventura derivará hacia niveles épicos donde se pondrá en juego la supervivencia de la humanidad.

El sistema de combate, que utilizará el tradicional modo por turnos, presentará numerosas novedades. La más original consistirá en la posibilidad de capturar a las criaturas contra las que estemos combatiendo y utilizarlas de diversas maneras. Podremos venderlas, adiestrarlas para que luchen junto a nosotros, e incluso "combinarlas" para hacerlas cada vez más poderosas.

Como aliciente, se incluirá un modo "Arena", donde podremos jugar contra otra persona utilizando las criaturas capturadas en el modo aventura. Junto a este curioso sistema, lo que más nos ha llamado la atención ha sido su cuidado apartado gráfico que, como podéis comprobar, es de lo mejor que hemos visto en PlayStation. Todas las localizaciones surgirán de la combinación de fondos pre-renderizados con personajes poligonales de gran tamaño, cuyo diseño ha corrido a cargo un miembro del Studio Ghibi, grupo de artistas famosos por su participación en exitosas películas de anime japonesas.

Un RPG que promete hacerle la competencia al propio «FF VIII».



Lo Mejor

▲ La historia parece ser larga e interesante. ¡Y va a estar en castellano!

▲ El original sistema de captura y mezcla de criaturas.

Lo Peor

▼ Que durante los combates la cámara resultará bastante estática.

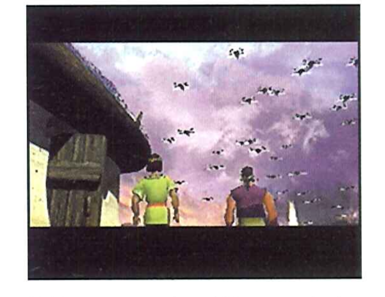




▲ *Durante los combates por turnos podremos utilizar todo tipo de magias de efectos devastadores.*



▲ *Utilizando una flauta mágica podremos capturar criaturas y hacer que luchen junto a nosotros.*



▲ *Las escenas cinemáticas mezclarán animaciones realizadas por ordenador con elementos poligonales.*

■ TITUS ■ LUCHA

Xena: Talisman of Fate

Tras su paso por PlayStation, la Princesa Guerrera llega para hacer los honores también A N64. Esta vez dentro de un juego de lucha en toda regla.

Nintendo 64

Diciembre







Los amantes de la lucha van a recibir con los brazos abiertos a Xena (en el buen sentido), ya que, como sabéis, este género no es precisamente el fuerte de N64.

En este juego además de a Xena nos encontraremos a otros 10 personajes de la serie (como su inseparable amiga Gabrielle), dentro de un torneo que destacará por su notable factura técnica y por el perfecto uso de las 3D, que permitirá a los luchadores moverse con entera libertad por los escenarios.

El control de los personajes no parece complicado, sobre todo teniendo en cuenta que todos hacen uso de magias y golpes especiales, y la ambientación de los combates está muy bien conseguida.

Pero, sin duda, lo más interesante de este cartucho serán los combates a cuatro, que supondrán un enloquecido enfrentamiento multijugador que hará las delicias de quienes gusten de jugar en compañía.

Primera Impresión 

■ CRAVE ■ JUEGO DE ROL

Shadow Madness

El primer juego desarrollado por el equipo de programación Crave será un RPG con un planteamiento similar a los títulos de Square.

PlayStation

Enero



Detrás de esta primera incursión de Crave como desarrollador se encuentran varios miembros de la división americana de Square, lo cual es toda una garantía de calidad.

Y eso se dejará notar en este RPG desde la primera partida, ya que tanto los gráficos como el propio sistema de juego están claramente inspirados en los de «Final Fantasy VII».

Para empezar, el sistema de combates será una mezcla entre los turnos y el tiempo real, y los gráficos mezclarán personajes poligonales con fondos pre-renderizados. ¿No os resulta un tanto familiar?

Por lo que hemos podido ver, no será una maravilla a nivel técnico, pero se está poniendo todo el énfasis en crear una historia intensa que enganche al jugador.

De momento, esta ópera prima de Crave nos ha gustado bastante. Y, además, estará traducida al castellano.

«Shadow Madness» incluirá un gran número de secuencias cinemáticas para narrar la historia.





El sistema de combate será bastante sencillo y mezclará los turnos con el tiempo real.





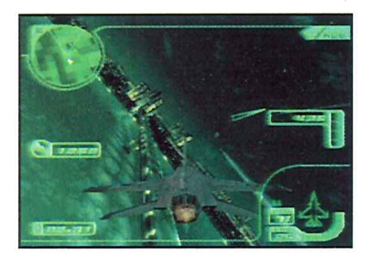
■ NAMCO ■ SIMULADOR DE COMBATE

Ace Combat 3

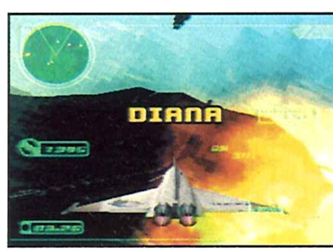
Aunque se ha hecho esperar más de lo debido, al fin tenemos aquí la tercera entrega del mejor, y casi único, simulador aéreo para PlayStation. Un juego que mantendrá la línea arcade de sus predecesores sin ofrecer demasiadas novedades.

PlayStation

Enero



La misiones nocturnas nos obligan a mantenernos aún más alerta debido a la escasa visibilidad.





Una vez eliminado un objetivo, y todavía con la explosión delante, la palabra "Diana" aparecerá en pantalla



Desde luego, a primera vista más bien parece que estemos ante una actualización de la segunda parte más que ante una nueva entrega. «Ace Combat 3» mantendrá la misma línea que los dos primeros juegos, mezclando hábilmente dosis de acción muy cercanas a los clásicos shoot ´em ups con ciertos elementos de los simuladores de vuelo de PC.

Partiendo de esa base, Namco nos volverá a ofrecer un extenso catálogo de misiones de lo más variado: desde enfrentarnos a peligrosas escuadrillas de aviones hasta realizar ataques contra objetivos terrestres e incluso efectuar diversas maniobras de entrenamiento. Siempre con la posibilidad de elegir una de las dos vistas disponibles: la exterior (que acerca el juego más al estilo "matamarcianos") o la interior, que presenta una pantalla idéntica a la de los simuladores de vuelo más puros.

Según vayamos superando misiones conseguiremos que nuestros superiores nos asciendan, y así podremos acceder a aviones más rápidos y potentes, imprescindibles para enfrentarnos a enemigos más poderosos.

Como podeis ver, apenas hay variaciones en el planteamiento, y aunque sí se incluyen algunas novedades, como las nuevas repeticiones de cada misión, tendremos que profundizar más para ver hasta dónde ha llegado Namco con esta tercera parte.



El juego ofrece ahora las repetición completa de las misiones.



En cualquier momento podremos cambiar la vista, desde el interior o desde el exterior.

Lo Mejor

▲ Volver a tener un simulador de vuelo.

Lo Peor

▼ No parece haber demasiadas novedades.

Primera Impresión



LA NUEVA FORMA DE JUGAR AL BALONCESTO

MANUAL Y TEXTOS EN CASTELLANO



Ángulos de cámara variables para entrar en acción



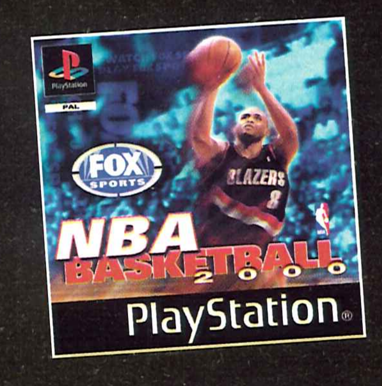
Toneladas de mates diferentes



Jugabilidad rápida, divertida y adictiva

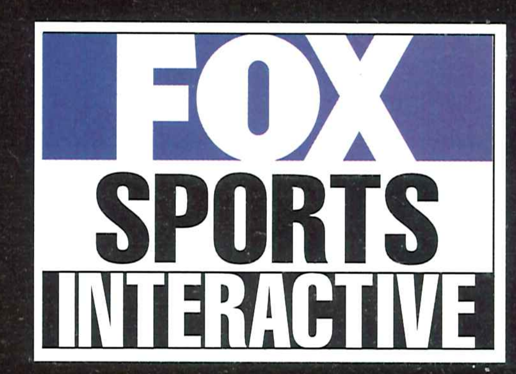
JUEGOS DE DEPORTE PARA FANÁTICOS DE LOS DEPORTES.™

foxsportsgames.com
más información, pantallas y descargas
nba.com



También para la consola de juegos PlayStation®







Distribuido por: PROEIN - Av. de Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70 **www.proein.com**

■ UBI SOFT

Evolution



El mapeado se divide en 9 mazmorras que habrá que recorrer para completar el juego.

De la mano de Ubi Soft llega hasta Dreamcast el que tiene el honor de ser el primer Juego de Rol para este sistema, un título que conjugará los aspectos más clásicos de los RPGs tradicionales con la excelente tecnología que la máquina de Sega pone a disposición del videojuego.

El protagonista de este juego es Mag Launcher, el último miembro de una familia conocida por su afición a las aventuras. Cierto día, le llega una carta rogándole que cuide de una niña llamada Linear Cannon, labor que él acepta sin reservas dada su condición de aventurero.

Este es el argumento que da pie al primer RPG que los usuarios de Dreamcast vamos a poder disfrutar a partir del mes próximo.

Controlando a estos dos personajes -además de algunos otros que se podrán unir al grupo durante la aventura-, deberemos visitar un total de nueve ruinas o cuevas que hacen las veces de niveles, a través de las cuales habrá que avanzar enfrentándonos con las criaturas que en ellas encontremos. ►







Los combates por turnos nos permitirán realizar ataques tan divertidos como éste.



El argumento de este RPG no parece muy profundo, y más bien parece pensado para quienes quieran iniciarse en el género.

Dreamcast

Enero





Poco a poco todos los géneros comienzan a hacer acto de presencia en Dreamcast. Ahora le toca el turno a un RPG en su estilo más puro y que presenta una apariencia superdeformed de lo más atractiva.

■ JUEGO DE ROL



▲ De entrada nos encontramos con un problema: el juego está en inglés. Esto provocará que los numerosos menús -típicos de los RPG-, resulten de difícil comprensión.



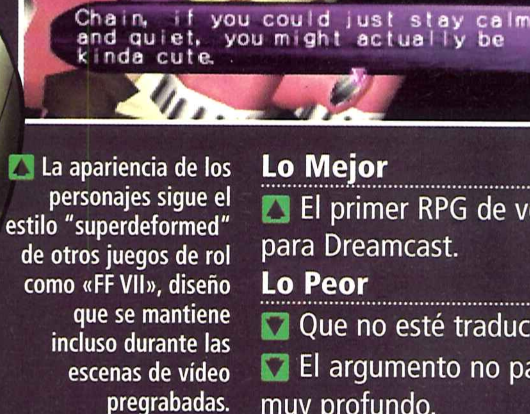


➤ Los combates se suceden por turnos, teniendo, como es lógico, una importancia vital en el juego. Y, como es habitual en el género, podremos atacar, defendernos o usar algunas habilidades especiales que iremos aprendiendo y potenciando durante el juego.

Gráficamente, tanto los escenarios como los personajes son completamente poligonales, con un look manga superdeformed que recuerda mucho al visto en «Final Fantasy VII».

El principal problema que va a presentar este título es que no va a estar traducido al castellano, por lo que no nos va a quedar más remedio que mejorar nuestro nivel de inglés si queremos disfrutar a tope con este prometedor juego.

Una auténtica pena, porque el juego tiene una pinta muy interesante.



▲ La apariencia de los personajes sigue el estilo "superdeformed" de otros juegos de rol como «FF VII», diseño que se mantiene incluso durante las escenas de vídeo pregrabadas.

Lo Mejor

▲ El primer RPG de verdad para Dreamcast.

Lo Peor

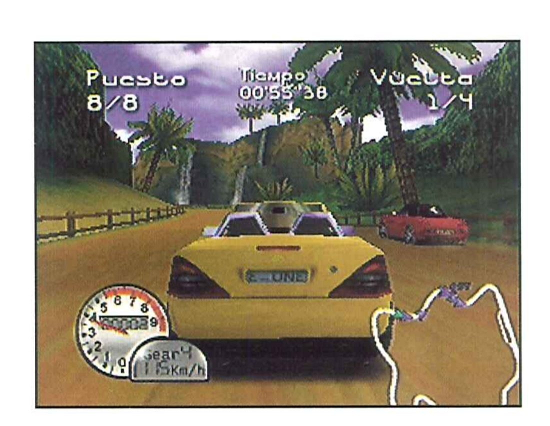
▼ Que no esté traducido.

▼ El argumento no parece muy profundo.

Primera Impresión 

■ TITUS ■ VELOCIDAD

Roadsters



N64 sigue recibiendo grandes juegos de coches. Ahora le toca el turno a esta competición protagonizada por atractivos descapotables y que a primera vista nos ha dejado muy sorprendidos por su excelente calidad gráfica.

Puestos a especializarse dentro del género de la velocidad, Titus ha optado por acudir a un modelo de coche muy "resultón": el descapotable deportivo.

De este modo, con las licencias oficiales en sus manos, nos presenta coches tan atractivos como el Alfa Spider, el Mercedes SLK, el Fiat Barchetta... y así hasta tres decenas de modelos perfectamente diseñados.

Con este irresistible plantel, Titus nos ofrece un juego de incuestionable apariencia arcade, fácil de manejar, con una buena sensación de velocidad y modos de juego pensados para divertir. En este sentido no esconde las influencias de títulos muy recientes como «World Driver» o incluso «Speed Devils» en Dreamcast. De hecho, su modo estrella nos invitará a participar en un campeonato en el que, empezando con un solo vehículo, deberemos llenar nuestro garaje a base de comprar coches con el dinero que ganemos en las carreras. Nada nuevo, pero no por ello menos divertido.

Además, junto a todos estos alicientes hay que destacar el sensacional trabajo gráfico de los programadores, que están completando unos coches y unos decorados muy sólidos y con unos efectos de luces y reflejos de lo mejorcito que se ha visto hasta la fecha en N64.

Atentos, porque promete.

Nintendo 64

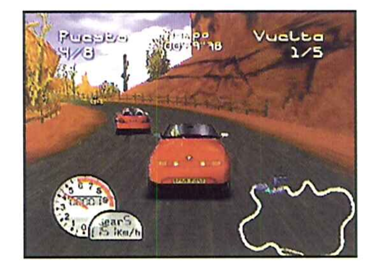
Diciembre



▲ *El nivel gráfico del juego resulta sorprendente. A la solidez de los coches y escenarios hay que sumarle una resolución muy alta. Sin duda, es uno de los mayores atractivos de este juego, aunque no el único.*



▲ *En la competición nos encontraremos a otros siete coches, a los que no será fácil superar, ya que la dificultad en las carreras es bastante elevada.*







▲ *Los 30 coches que podremos conducir son realmente atractivos.*

Lo Mejor

▲ El apartado gráfico.

▲ Su estilo arcade.

Lo Peor

▼ Fácil no es, desde luego.

Primera Impresión




EL 10 DE NOVIEMBRE TARZÁN LLEGA A PLAYSTATION.
Disney's TARZAN
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.com/tarzan
Disney INTERACTIVE
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainemnt Inc. © Disney. All Rights Reserved. TARZAN™ Owned by Edgar Rice Burroughs, Inc.and Used by permission. TARZAN © 1999 Edgar Rice Burroughs, Inc. and Disney Enterprises, Inc. All Rights Reserved.
TBWA

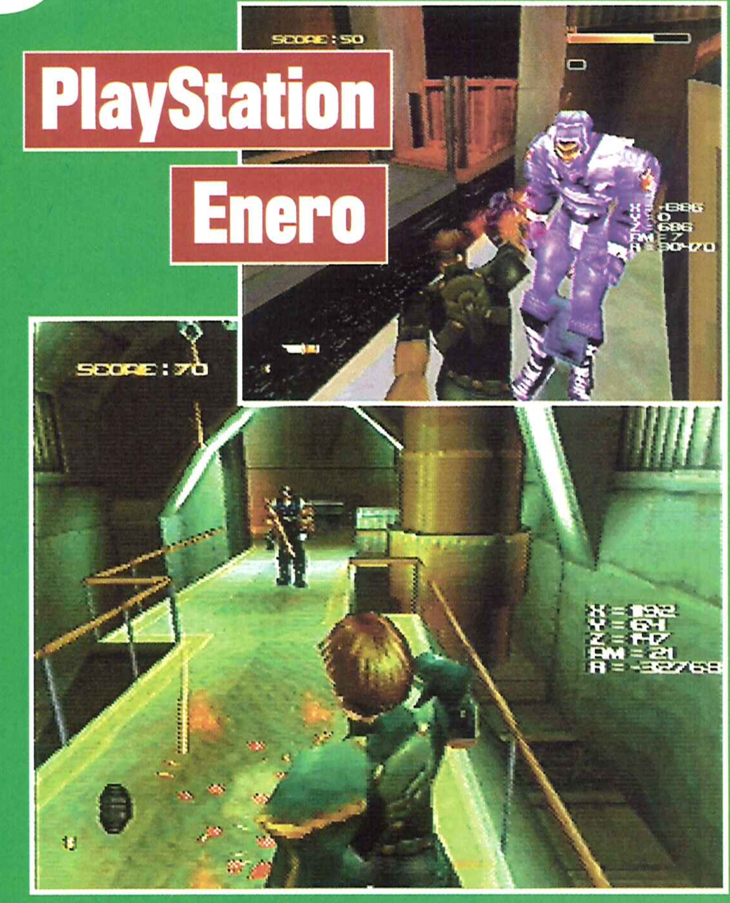
■ CORE

Fighting Force

PlayStation

Enero

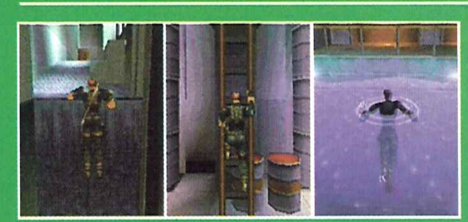
Core recuperó el género del beat´em up para PlayStation con el divertido «Fighting Force» hace poco más de un año. Sin embargo, esta segunda entrega abandona en parte el espíritu del juego original para recoger influencias de otro título creado por la misma compañía: «Tomb Raider».



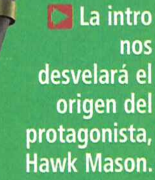
Que nadie se llame a engaño. «Fighting Force 2» seguirá apostando ante todo por la acción, aunque por un camino diferente al que vimos en la primera parte. Si en aquella se seguían los cánones del beat'em up con absoluta fidelidad (tres personajes repartiendo mamporros, a diestro y siniestro), en esta ocasión el enfoque es algo diferente. Hay acción sí, pero el protagonista -que ahora sólo es uno- es mucho más versátil, muy acorde con el desarrollo del juego. Ya no sólo habrá que dedicarse a repartir estopa dejándose llevar por los diferentes escenarios, sino que será el protagonista el que los recorra a su propia voluntad, enfrentándose a los enemigos sólo cuando sea necesario... es decir, casi siempre. Vamos, que se trata de un sistema similar al de «Tomb Raider» pero con un protagonismo más acentuado de las peleas, con menos tintes aventureros y ninguno plataformero.

El amigo Hawk, que así se llama el "galán" de esta aventura, se muestra mucho más preparado que sus colegas de la primera parte. Ahora puede encaramarse a los lugares altos, subir por las escaleras e incluso nadar. Además, y aunque sus puños siguen siendo de acero, su arsenal de armas deja en pañales al de sus predecesores, y casi constantemente cuenta con algún utensilio, arma blanca o de fuego con el que ➤

Un personaje muy preparado



Una de las novedades de esta segunda parte será encontrarnos con un personaje con más posibilidades que las de pelear. Podrá nadar, trepar, subir escaleras...









La intro nos desvelará el origen del protagonista, Hawk Mason.

■ ACCIÓN

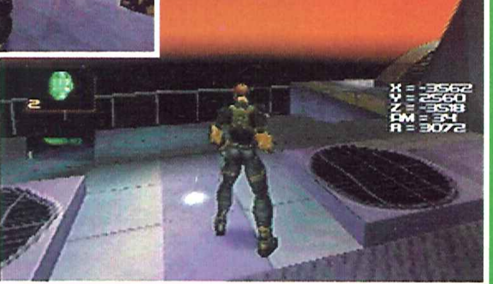
2





Hawk no sólo podrá pelear con sus puños, sino que podrá usar un completo arsenal.





El juego dejará de ser un beat'em up puro y duro y tendrá tintes aventureros.

deshacerse de sus enemigos.

Por otro lado, el juego será más una aventura que un combate interminable. Hawk tendrá que acceder a algunos ordenadores, buscar salidas y recoger tarjetas para pasar al siguiente nivel. O sea, que aquí la maña valdrá a veces tanto como la fuerza.

Aunque para fuerza, la del nuevo engine de Eidos, que se destapa como realmente potente, sobre todo en los juegos de luces y en las explosiones.

De momento, por lo que hemos visto, todos estos cambios están siendo para bien.

Lo Mejor

Un desarrollo variado, con acción y aventura.

Lo Peor

La supresión de los dos jugadores.

Primera Impresión 

■ THQ ■ VELOCIDAD

Road Rash 64

Nintendo 64

Diciembre

Las carreras de motos tipo "todo vale" que adquirieron cierto éxito ya en los 16 bit, regresan a N64, con el mismo aire desenfadado y una música muy cañera que le viene como añillo al dedo.

Aquí más que de correr se trata de derribar a los contrarios. Y si se ponen por delante, también a los policías. Todo esto mientras evitamos el tráfico, a los sufridos peatones e intentamos no pegarnos un trastazo de aúpa. Son las carreras salvajes de «Road Rash», que ahora en N64 se presentan con algunas novedades, como un divertido modo para cuatro jugadores que, sin duda, puede potenciar aún más el espíritu alocado de está competición.

THQ también está incluyendo diversas opciones de configuración, que nos permitirán elegir la densidad del tráfico, el número y nivel de nuestros rivales y la presencia de la policía.

Y qué mejor para un juego de moteros salvajes que una banda sonora de heavy metal, muy acorde con las choppers y macarrillas de tres al cuatro que protagonizan el juego.

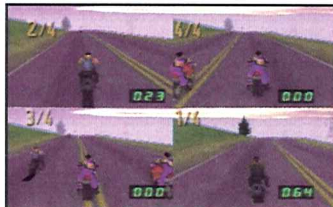
Por desgracia, su calidad gráfica, al menos en esta versión beta, deja bastante que desear. Esperemos que cuando salga haya mejorado su aspecto.

Primera Impresión 





Además de intentar llegar el primero, el objetivo es derribar a todos los rivales que podamos.



Este entrega llegará con un atractivo modo para cuatro jugadores. DIversión asegurada.

Consola: PlayStation **Compañía:** Capcom

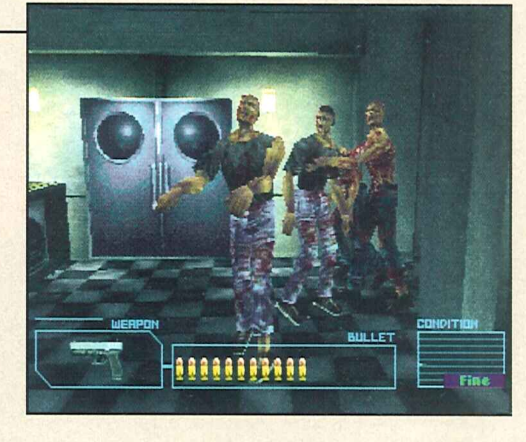
Disparando contra los zombies

Capcom nos tiene preparada una sorpresa. Después de la tercera entrega del "survival horror" más famoso de la historia llegará a PlayStation este «Gun Survivor», que supondrá un giro importante dentro de la serie «Residen Evil», ya que se trata de un juego puramente de disparos.

Bio Hazard Gun Survivor

El argumento

Una historia paralela



Lógicamente, al no tratarse de una aventura, los programadores no están poniendo tanto empeño a la hora de crear un argumento elaborado, como hemos visto en todas las entregas anteriores.

«Gun Survivor» (que aún no tiene nombre definitivo para su edición europea) será una historia paralela que perfectamente podría situarse al mismo tiempo que la primera aventura y en la que un mercenario debe sobrevivir eliminando a todos los zombies que se le pongan por delante. Aquí no habrá casi diálogos, ni puzzles que resolver, aunque sí items para conseguir más armas y municiones. Como buen juego de disparo que es, nuestro objetivo no será otro que apretar el gatillo sin cesar.





El juego

Un shooter innovador

La idea de Capcom es ofrecer a los usuarios un juego de disparos diferente, más evolucionado que los que hemos visto hasta la fecha en PlayStation. Por eso, en «Gun Survivor» y al contrario que, por ejemplo, en «Time Crisis», (donde siempre debemos seguir un camino prefijado), podremos controlar al protagonista, si bien no con total libertad de movimientos, al menos sí con la posibilidad de elegir nuestro camino en cualquier momento. Esta innovación casi le dejará a medio camino entre un juego de disparos puro y duro y un shoot´em up subjetivo.

Esta circunstancia ha supuesto la fabricación de una pistola especial con más funciones de las habituales. Además de poder disparar con ella, podremos avanzar con el personaje hacia delante, hacia atrás y movernos hacia ambos lados. Eso sí, parece ser que al estar realizando estos movimientos no podremos disparar al mismo tiempo. Ante todo, «Gun Survivor» será un juego de disparo, aunque con una jugabilidad mejorada y ampliada.





A lo largo de nuestro recorrido encontraremos algunos items, sobre todo en forma de munición y nuevas armas.



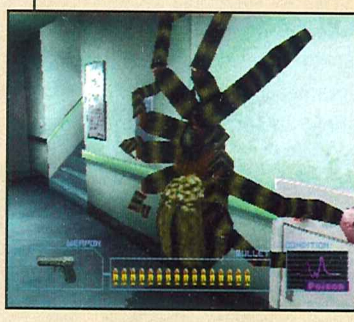
Capcom está diseñando una pistola especial para este juego, la cual nos permitirá, además de disparar, mover a nuestro personaje.



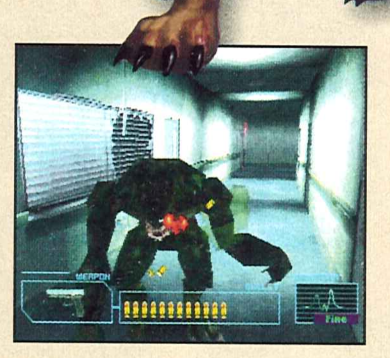


Los monstruos

Bichos muy familiares







Muchos de los monstruos que aparecerán en este juego os resultarán familiares, sobre todo de la segunda entrega de la serie. En nuestro camino nos encontraremos con arañas gigantes, perros, cuervos y, por supuesto, zombies. Aparte, claro está, de algunos jefes finales más poderosos y difíciles de abatir. Para ello contaremos con un poderoso arsenal, que podremos ir mejorando y ampliando a lo largo del juego.



Consola: Dreamcast Compañía: Capcom

Un nuevo Resident para Dreamcast

Finalmente, Dreamcast tendrá un «Resident Evil» específicamente diseñado para ella, que aparecerá después de un remake de «Resident Evil 2». Una nueva entrega que seguirá las líneas maestras de toda la serie y que aprovechará todo el potencial que ofrece la nueva consola de Sega.

Bio Hazard Code Veronica



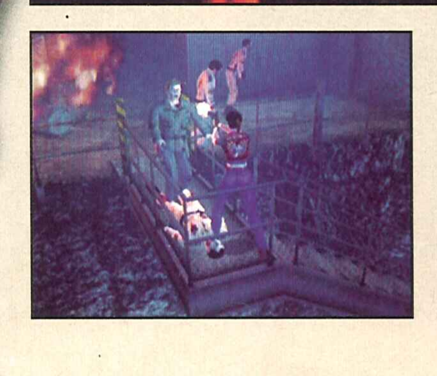
Con toda la potencia de Dreamcast

El estilo de juego poco va a diferir de los "Resident" que hemos visto hasta el momento: el objetivo será conducir a los personajes a través de diferentes escenarios, eliminando zombies, descubriendo pistas y resolviendo puzzles. Sin embargo, en esta ocasión el juego no se nos presentará mediante gráficos renderizados, sino que estará realizado totalmente en 3D, al igual que hemos visto, por ejemplo, en «Dino Crisis», y el resultado ofrecerá una calidad gráfica impresionante.

«Code Veronica» se presentará en dos GDs (uno para cada personaje, al igual que en la segunda entrega de la serie para PlayStation), si bien Capcom afirma que estamos hablando de un juego 2,5 veces más grande que «Resident Evil 3».

El juego está siendo desarrollado por la propia Sega, bajo la supervisión de Capcom, con el mismo equipo que realizó el «Resident Evil» para Saturn.

Al parecer se están aprovechando de un nuevo tipo de herramientas para Dreamcast llamado Ninja 2, con el que se pueden conseguir resultados tan sombrosos como los que veis en estas imágenes.



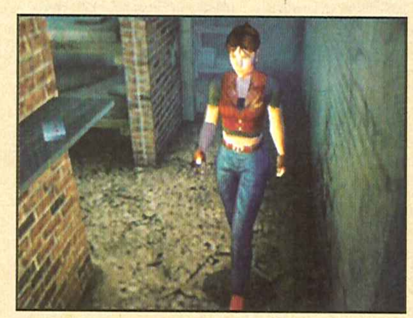




Tal y como ocurría en «RE2» para PlayStation, el juego constará de dos GDs. En el primero controlaremos a Clair y, una vez finalizada la aventura con ella, la viviremos desde el punto de vista de su hermano.

El argumento

Al día siguiente...



El argumento de esta nueva entrega se desarrollará después de lo sucedido en «RE 2», siguiendo esta vez los pasos de Clair. Como se reveló al final de la segunda parte, Clair seguiría buscando a su hermano, desaparecido tras los sucesos de Racoon. Las pistas la llevarán hasta Europa, donde será hecha prisionera y encerrada en una misteriosa isla. Allí volverá a revivir la pesadilla de Racoon, aunque esta vez contará con la ayuda de su hermano Chris, que será el otro protagonista del juego y al que controlaremos una vez hayamos finalizado la aventura con Clair.

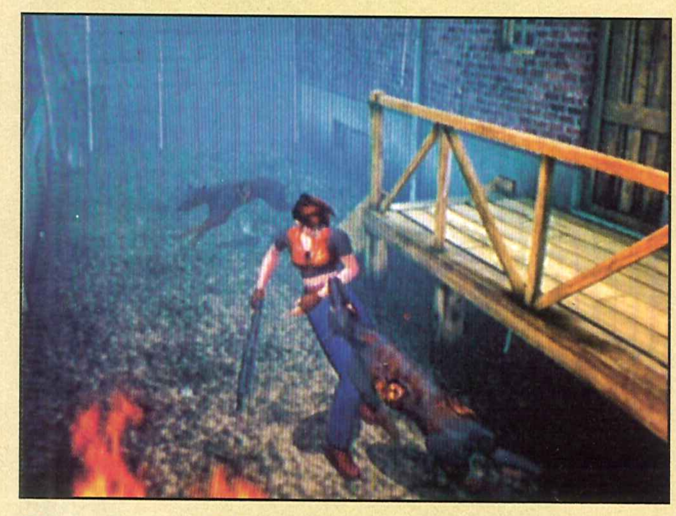


La calidad de los CGs alcanzarán unas cotas jamás vistas. Además, la diferencia con el motor del juego será muy reducida, y los programadores se están encargando de que las transiciones de unas imágenes a otras sean lo más suaves posible.



La calidad gráfica de esta entrega será asombrosa y, tanto los personajes como los decorados ofrecerán un nivel de detalle impresionante, a pesar de estar realizados en 3D.





La Inteligencia Artificial de los enemigos se mostrará muy mejorada con respecto a otras entregas. No será extraño, por ejemplo, ver cómo varios perros atacan a la vez a un personaje siguiendo ciertas pautas estratégicas.



Consola: PlayStation **Compañía:** Square

Una rubia muy peligrosa

El original RPG de Square protagonizado por una espectacular rubia, -que al final no fue editado en Europa-, ya tiene casi lista una secuela, que abandonará el estilo de Juego de Rol de la primera parte para presentarse como una aventura más orientada hacia el "Survival Horror".

Parasite Eve II

El juego

Adiós al RPG

Este parece que va a ser el juego con el que Square se adentrará en el mundo de los "survival horror", ya que el estilo RPG de la primera parte será sustituido por uno más cercano a juegos como «Resident Evil».

En realidad, Square definió este juego en el pasado Tokyo Game Show como una "aventura cinemática". Para empezar, los combates por turnos de la primera entrega pasarán a mejor vida. Ahora los personajes se enfrentarán en tiempo real y en la misma pantalla previa a la pelea. Además, algunos elementos del entorno serán interactivos, de forma que se podrá utilizar, por ejemplo, un cable para electrocutar a un enemigo, o una mesa para esconderse detrás de ella. También ahora el jugador podrá rehusar a combatir, aunque ello signifique que los "bounty points" disminuyan.

Por otro lado, la protagonista contará con algunos nuevos elementos, como un detector de Neo Mitocondrias que la avisará del peligro con antelación. También aparecerá un radar en la esquina superior derecha del juego (tipo «Metal Gear»), en el cual Aya podrá observar los movimientos de sus enemigos.

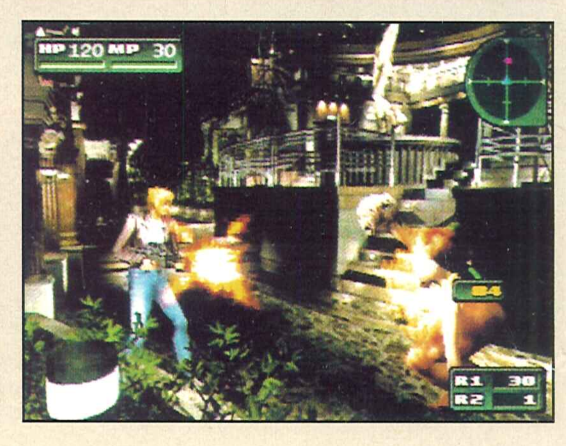
Otra de las novedades que ofrecerá esta segunda parte será la aparición de al menos ocho personajes en la aventura, incluyendo a la propia protagonista, Aya. Estos personajes, aunque estarán manejados por la máquina, tendrán sus correspondientes menús de estadísticas y podrán combatir junto con la protagonista como si fueran personajes manejados por otros jugadores.

Como veis, poco tiene que ver este juego con el que vimos (¿vimos?) hace casi dos años.









El argumento

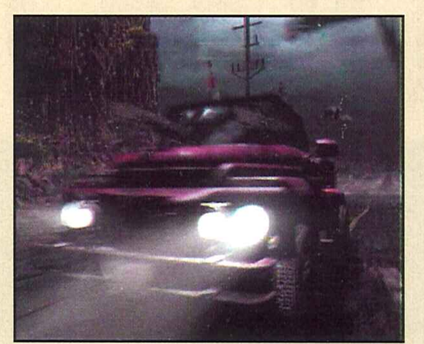
Un rebrote de mitocondrias

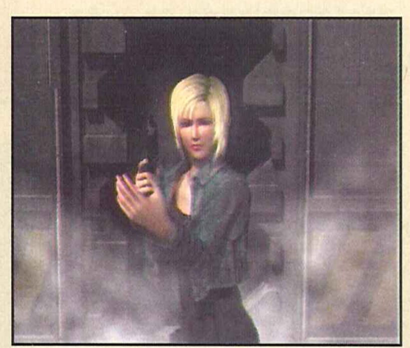
La aventura comenzará el día 4 de Septiembre del año 2000 (muy oportuno). Han pasado tres años desde que se produjese el incidente de las mitocondrias en Nueva York, pero en la ciudad de Los Angeles, en un edificio conocido como Acrópolis Tower, un nuevo brote de personas afectadas por estas mitocondrias ha reaparecido.

Las transmisiones del equipo especial que ha entrado en el edificio para eliminarlos se han cortado. La heroína rubia de la primera parte, Aya Brea (ahora miembro del equipo anti-mitocondria del FBI) llega en esos momentos y baja de sus coche para volver a adentrarse en una nueva pesadilla...

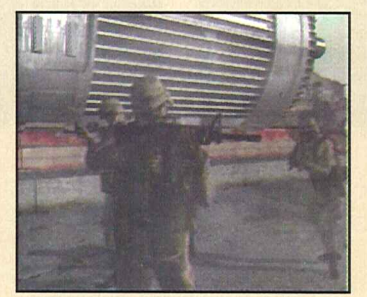














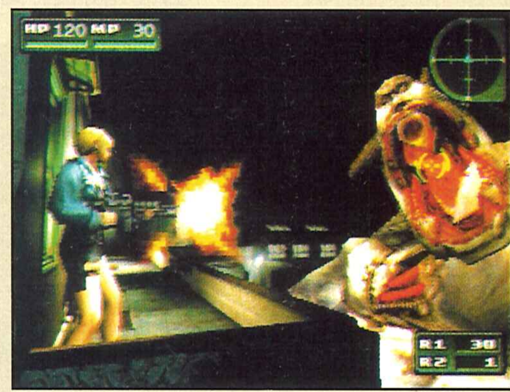




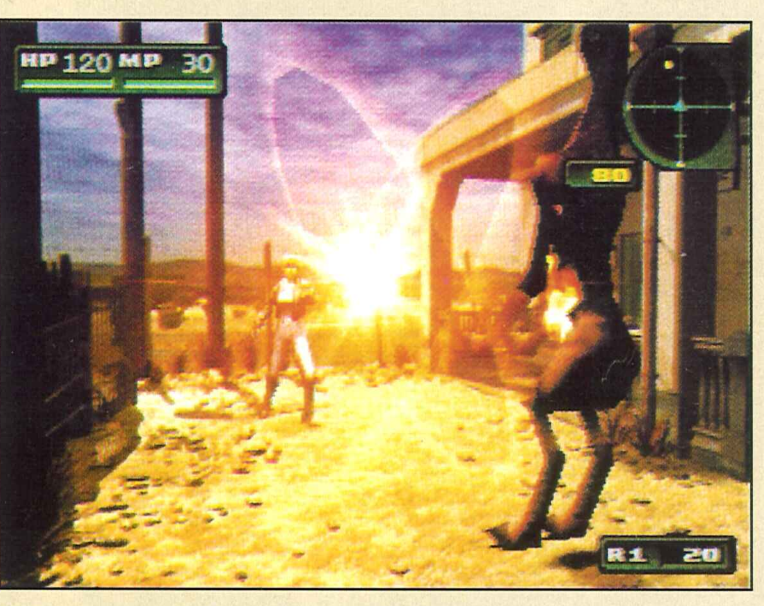
Los escenarios serán renderizados y ofrecerán la impresionante calidad que podéis apreciar en estas pantallas.

Square ha definido a este juego como una "aventura cinemática". ¿Estaremos ante el nacimiento de un nuevo género en PlayStation?





Los combates por turnos de la primera parte serán sustituidos por enfrentamientos en tiempo real en los que podremos hacer uso de diferentes tipos de armas.

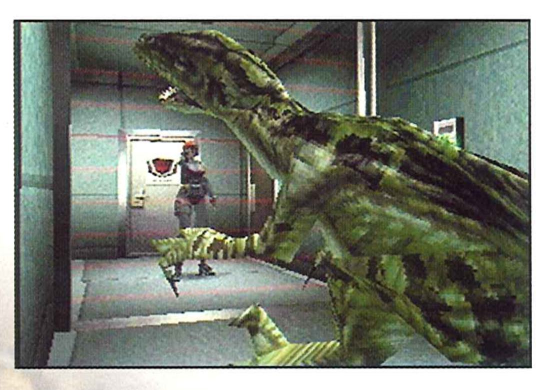


El juego tendrá un aire muy cinematográfico. Durante muchas escenas asistiremos a espectaculares juegos de cámaras, travellings, zooms y otros efectos que convertirán al juego en toda una demostración visual. También otros detalles, como la aparición de varios personajes secundarios, aumentarán ese aire de película que ofrecerá el juego.

Tras la estela de la saga «Resident Evil», Capcom nos ofrece una nueva aventura de terror, protagonizada en esta ocasión por dinosaurios. Otro irresistible coctel de acción, puzzles y tensión con el sello inconfundible de la casa.

Terror jurásico

DINO CRISIS™





El filón abierto por «Resident Evil» está causando furor en estos últimos tiempos. Al sensacional juego de Capcom se sumaron después otros títulos como «Silent Hill», «Hard Edge» o «Blue Stinger» en Dreamcast. Eso sin contar las nuevas secuelas que Capcom nos prepara de su particular "noche de los muertos vivientes".

En esa línea debemos enmarcar este «Dino Crisis», un título que explota sin pudor la fórmula de la aventura de terror, o "survival horror" que dicen los ingleses. Todo consiste en plantear un juego con las convenientes dosis de acción, una marcado componente aventurero, -entendido como una invitación a investigar, explorar, seguir pistas y resolver complicados puzzles-, y por supuesto, una ambientación terrorífica, que incluya sustos, suspense y enemigos horribles. Todo esto siempre bajo un planteamiento muy cinematográfico, que sumerja al jugador en una auténtica película de miedo.

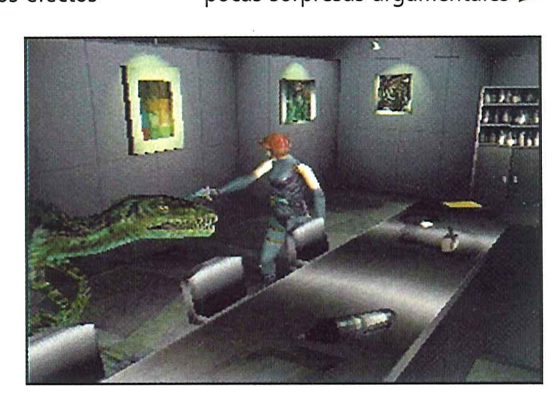
GRÁFICOS TERRORÍFICOS. Capcom ha conseguido completar uno de los mejores trabajos gráficos que se han visto en PlayStation. Y con más mérito aún que la saga «Resident», ya que aquí los decorados no son renderizados, sino que se generan en tiempo real.

Y lo mismo puede decirse del diseño y la animación de los personajes, de los efectos visuales y, desde luego, de los dinosaurios, los cuales están perfectamente recreados y algunos de ellos, como el T-Rex, presentan un aspecto imponente.

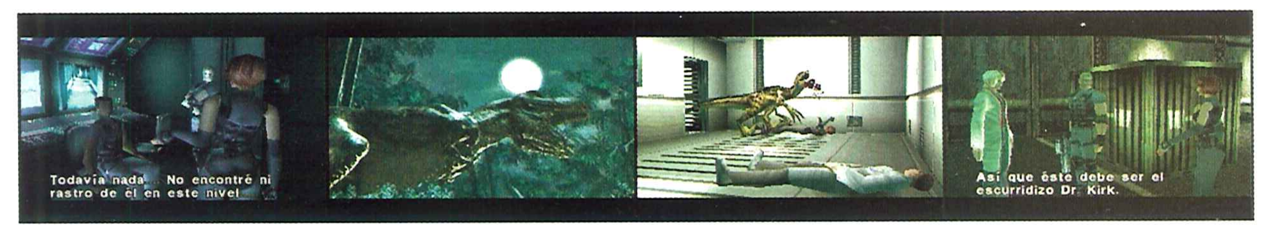
Todos estos elementos se mezclan en una historia que sigue los parámetros básicos del género, colocando a tres personajes, (aunque sólo manejamos a uno), en una emboscada de pesadilla, teniendo como objetivos básicos escapar y desentrañar el misterio de los extaordinarios sucesos que se dan cita en la misteriosa isla. Pero es aquí donde el juego se muestra menos brillante.

La historia, ya de por sí un tanto manida, está desarrollada de forma algo irregular, con pocas sorpresas argumentales ➤



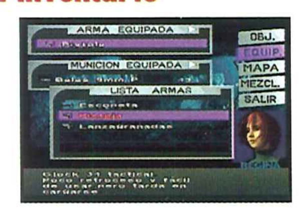


- Tipo: **Aventura de terror**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**



El juego está repleto de escenas pregrabadas que muestran diálogos entre los personajes para enlazar el argumento con algunos momentos de tensión.

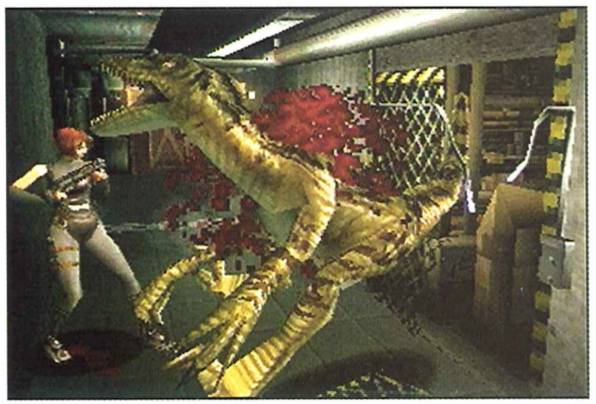
El inventario



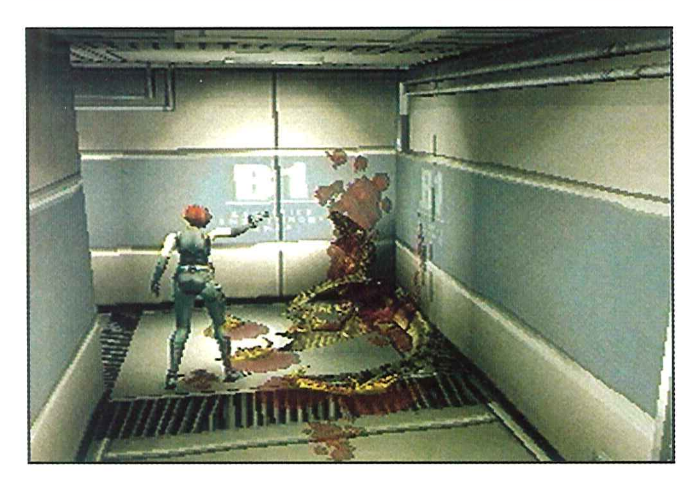


Regina cuenta con un inventario, (algo confuso), en el que puede acumular armas, items curativos de diversa índole y objetos útiles para avanzar en el juego. Algunos de ellos pueden combinarse para mejorar sus resultados.



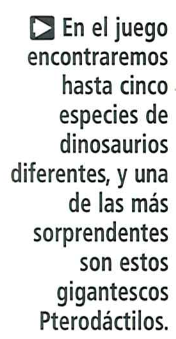
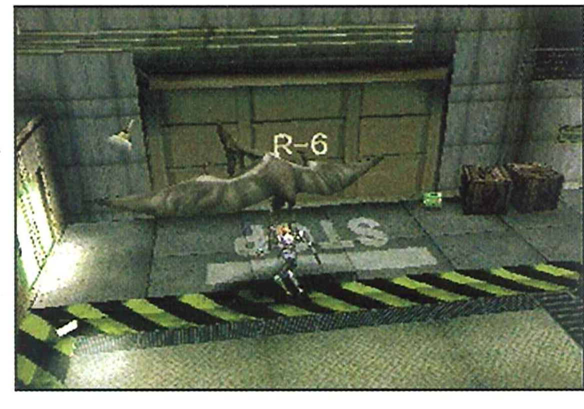


La realización técnica de los dinosaurios es soberbia, aunque su escasa Inteligencia Artificial logra que, con el tiempo, se vuelvan previsibles.



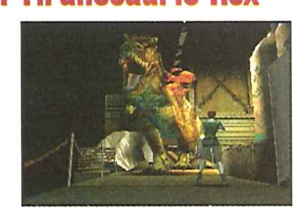


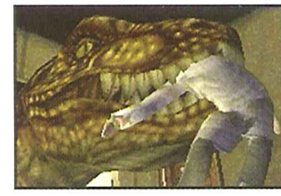
No penséis que estamos ante "otro" «Resident Evil»". «Dino Crisis» tiene su propia personalidad y se basta y se sobra para convertirse en una de las mejores aventuras de acción para PlayStation.

En el juego encontraremos hasta cinco especies de dinosaurios diferentes, y una de las más sorprendentes son estos gigantescos Pterodáctilos.

El Tiranosaurio Rex



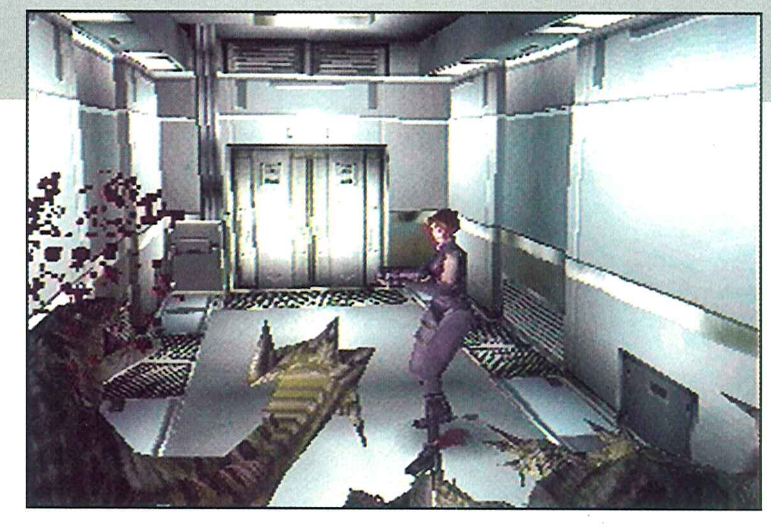
Al igual que en la película "Parque Jurásico", el T-Rex es el enemigo más terrorífico de todo el juego. Su impresionante tamaño y sus espectaculares apariciones le convierten en uno de los grandes protagonistas del juego, muy por encima del resto de dinosaurios. Además, con él sí se plantean situaciones diferentes: a veces hay que huir, otras deberemos ahuyentarle... cualquier cosa será válida con tal de no acabar entre sus tremendas fauces.

Guardando los objetos



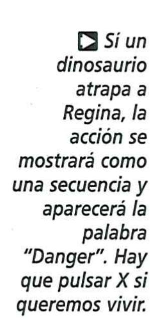


Estos paneles que Regina encontrará a lo largo del juego hacen las veces de los famosos baúles de «Resident Evil 2». Aquí encontrará y podrá guardar municiones o medicinas dependiendo del color del panel, aunque para abrirlo necesitará llevar siempre algunas clavijas.





«Dino Crisis» es una aventura bastante difícil, lo que unido a que es muy larga, te asegura la diversión para mucho tiempo.



Sí un dinosaurio atrapa a Regina, la acción se mostrará como una secuencia y aparecerá la palabra "Danger". Hay que pulsar X si queremos vivir.









y con algunos tiempos muertos que juegan en contra del suspense y la tensión de la aventura. Algo a lo que también contribuye el discutible papel de los dinosaurios: salvo las apariciones del T-Rex, siempre espectaculares y sobrecogedoras, el resto de los dinosaurios no "meten todo el miedo" que presupone su impecable realización.

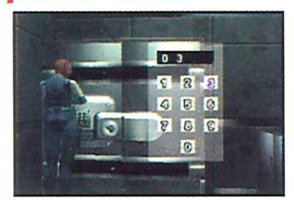
Tras los primeros encuentros, su comportamiento se hace previsible, con todos se acaba casi de la misma manera y se echa en falta una mayor variedad de especies. Algo que se podía haber solventado ofreciendo diferentes situaciones, como persecuciones, distintas formas de acabar con ellos... en fin, cualquier idea que convirtiera estos encuentros en los auténticos puntos álgidos del juego, y no en meras situaciones secundarias que se deben solventar para seguir avanzando, ya que casi puede decirse que los puzzles acaban robando el protagonismo a los monstruos.

En cualquier caso, se trata de un juego largo (más que «Resident Evil 2»), muy difícil, (sobre todo por algunos puzzles), y que además invita a jugarlo varias veces debido a las diferentes opciones que plantea la historia y a los tres finales disponibles.

Sin duda, «Dino Crisis» resulta muy divertido, engancha de principio a fin y su alucinante realización técnica apabulla , pero me da la impresión de que podía haber llegado mucho más alto, sobre todo en lo referente a presentar un atmósfera más inquietante, de verdadero miedo, y con muchas más situaciones que elevaran las pulsaciones al máximo.

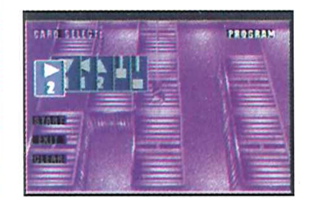
Manuel del Campo

A pensar tocan



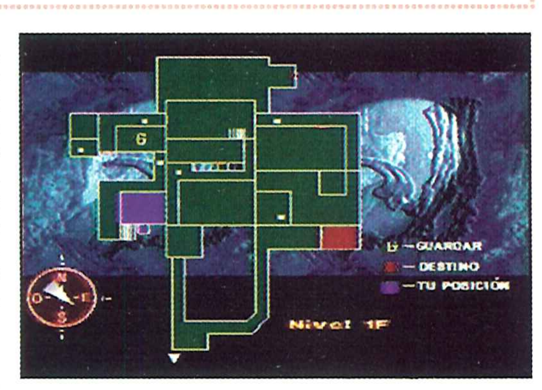








Los puzzles son una parte fundamental de la aventura. Los hay de diversos tipos: lógica, ingenio, descifrar códigos... Su presencia a veces parece algo forzada y algunos resultan muy difíciles de resolver, pero realmente son la "miga" del juego.



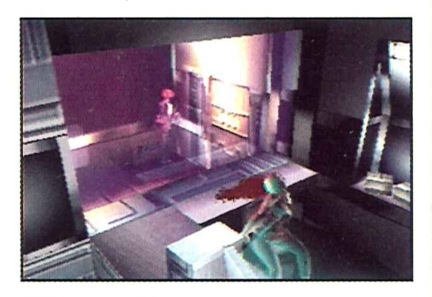
Los mapas de los diversos lugares son una buena ayuda, aunque a veces cuesta descifrarlos algo más de lo deseable.

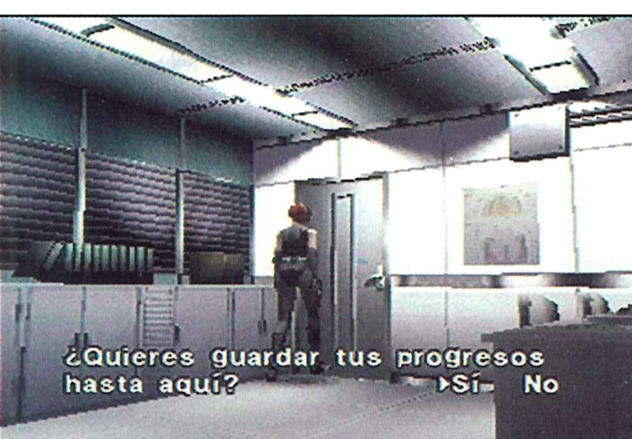
¿Qué vas a hacer?

Elige la opción en la que creas.

▸ Estrategia de Gail:
Abrirse paso por la zona confiando en tu habilidad.
Estrategia de Rick:
Cooperar con Rick y escapar por la escotilla.

En ocasiones nos veremos obligados a escoger entre dos caminos, lo que cambiará ligeramente el desarrollo del juego.





Para salvar la partida deberemos entrar en ciertas habitaciones que encontraremos en los diferentes edificios que visitaremos durante el juego. Ya os lo podéis imaginar: estaréis deseando encontrarlas.

Alternativas: *En los "survival horror" tenemos «RE 2», imprescindible, y «Silent Hill», pero «Dino Crisis» es el único que nos propone a los siempre atractivos dinosaurios como enemigos.*





En estas cajas se ocultan medicinas, munición o clavijas para abrir los paneles.

Las sorpresas finales





Al acabar el juego podremos participar en varios minijuegos, que consisten en eliminar a varios dinosaurios en un tiempo límite, y también encontraremos una opción para cambiar el vestuario.

Gráficos: 97

Todo en el juego en general resulta apabullante, pero en concreto la realización de los dinosaurios es para quitarse el sombrero.

Sonido: 91

De similar calidad a los gráficos, es decir, impresionante, tanto efectos, como música o voces, aunque estas últimas están en inglés.

Jugabilidad: 92

El control es preciso y no plantea inconvenientes. El "problema" es que la dificultad general del juego es bastante elevada, sobre todo la resolución de algunos puzzles.

Diversión: 92

Una aventura muy adictiva que contiene todos los elementos para divertir a lo grande. Pero siendo un juego de terror... se echa en falta un poco más de tensión.

Opinión:

Capcom ha conseguido completar una aventura soberbia, con todos los ingredientes que deleitarán a quienes hemos disfrutado con la saga «Resident Evil».
Sin embargo, nos da la sensación de que el desarrollo del juego (siempre hablando dentro de su indudable calidad), podría haber llegado un poco más lejos, incluyendo más situaciones de tensión, completando una atmósfera más inquietante y explotando mejor el enorme potencial de los dinosaurios. En cualquier caso, se trata de una aventura repleta de alicientes, larga, difícil y muy emocionante.
Una compra obligada para los amantes del género.

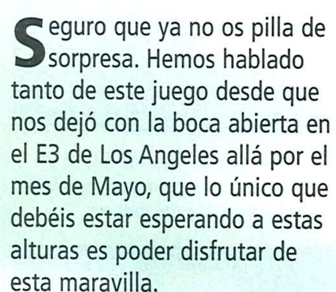




La lucha alcanza la perfección

De vez en cuando surge algún juego que rompe todos los moldes establecidos y supone una auténtica revolución en el sector, superando cualquier tipo de calificación y escapándose de los propios límites que le imponga su género. «Soul Calibur» es uno de esos pocos "elegidos".

SOUL CALIBUR



Seguro que ya no os pilla de sorpresa. Hemos hablado tanto de este juego desde que nos dejó con la boca abierta en el E3 de Los Angeles allá por el mes de Mayo, que lo único que debéis estar esperando a estas alturas es poder disfrutar de esta maravilla.

Pero no por ello debemos obviar esta review, ni perder la oportunidad de poner en los altares a uno de los mejores juegos que jamás se hayan realizado para cualquier formato.

Es más, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que estamos ante la mejor realización técnica que se haya desplegado jamás en un juego para una consola.

De acuerdo que Dreamcast es una máquina potentísima, pero había que saber aprovechar las posibilidades de la consola y realizar un juego inmenso, pleno de diversión y posibilidades. Y «Soul Calibur» lo ha conseguido.

UN JUEGO ÚNICO.

Hay que tener en cuenta que estamos hablando de un género bastante especial como es el de la lucha, que aunque cuenta con muchísimos seguidores, también es verdad que hay una gran parte de usuarios que no le encuentran la gracia a esto de dar golpes sin cesar. Pues bien, me atrevo a decir que incluso estos últimos cambiarán de parecer tras disfrutar unos minutos con «Soul Calibur».

Y es que la calidad técnica de este juego es una auténtica pasada. Tal vez os podáis hacer una idea si os digo que, tras muchas horas de juego, todavía me sigue sorprendiendo. Cuesta creer que unos personajes tan grandes, que casi se comen toda la pantalla, estén tan bien modelados, presenten todo tipo de detalles y se muevan con una rapidez y una suavidad sin precedentes. Y a esto hay que añadirle los alucinantes decorados y el impecable catálogo de luces, sombras y todo tipo de efectos visuales que conforman un trabajo impagable. Y no quiero olvidarme del apartado sonoro: las sensacionales melodías, épicas, perfectamente amoldadas al juego, sólo pueden compararse con los geniales efectos de sonido.

Hasta aquí hay que reconocer el indudable mérito de Namco al saber aprovechar (hasta la fecha mejor que nadie), la todavía casi desconocida potencia de Dreamcast ,y al haber aportado todos sus conocimientos en un terreno que domina a la ➤



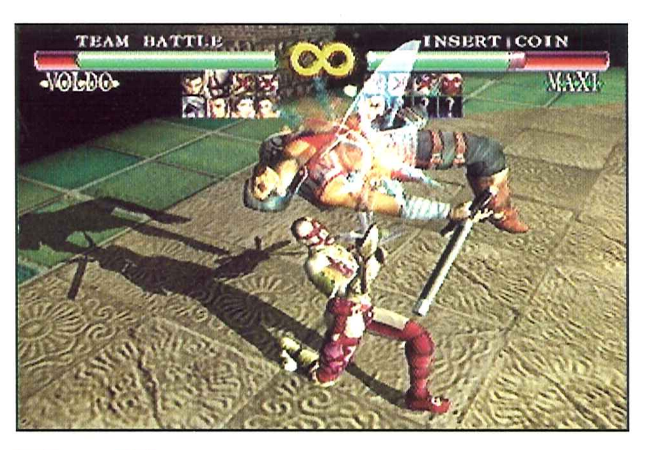


Tipo: **Lucha**
Compañía: **Namco**
Distribuidora: **Sega**

Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano (textos)**







Alternativas: *En Dreamcast ya tenemos varios juegos de lucha. «Power Stone» es muy original y «Virtua Fighter» un clásico. Pero, desde luego, «Soul Calibur» queda muy por encima de todos ellos en todos los sentidos.*

Modo Survival

Ya sabéis en qué consiste este modo. El objetivo es intentar superar al mayor número de contrincantes, a un sólo round, y recuperando sólo una parte de la barra de energía. Cuantos más superemos, mayor será nuestra hazaña.






Aquí tenéis el plantel de luchadores con todos los personajes al descubierto. Al principio sólo estarán los 10 de la fila de abajo.



«Soul Calibur» es una JOYA que convierte a Dreamcast en un verdadero OBJETO DE DESEO.



El número de golpes que puede realizar cada jugador es enorme. Tardarás muchísimo tiempo en aprenderlos todos.

El Museo

En este museo, gracias a nuestras victorias en el Mission Battle, podremos acceder a gran cantidad de secretos, entre ellos nuevos luchadores y escenarios.





PROFILES: Dentro de esta opción podremos ver a cada luchador en su propio escenario, descubrir toda su historia y características, jugar con las cámaras y el zoom, y escuchar todos los gritos con los que cuenta cada uno. Una curiosidad atractiva.



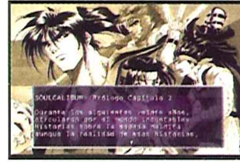




ILUSTRACIONES: Como todo buen museo que se precie, lo que más encontraremos en él serán ilustraciones de los personajes, de índole muy diferente. Habrá carteles, dibujos manga, posters, etc. Con los puntos que consigamos en el modo Mission Battle podremos ir comprando estas ilustraciones.



EXHIBITION: Aquí podremos ver a los luchadores haciendo virguerías con sus armas.



HISTORIA: Toda la historia de «Soul Calibur» está recogida en una parte del museo.



BATTLE: Combates de exhibición con ambos luchadores manejados por la máquina.



OPENNING: Desde aquí podremos editar la intro del juego, colocando a cualquier personaje.

Mission Battle

Es el modo de juego estrella, sólo para un jugador, en el que el objetivo será ir superando misiones muy distintas, que en el fondo son pruebas a la habilidad del luchador. Son misiones muy diferentes y de distinta dificultad que se desarrollan a lo largo del mundo. Hay más de 20, y con los puntos que consigamos podremos acceder al museo y descubrir los secretos.



La máquina nos da a elegir, doble o nada en un combate hasta el final.



Antes de un misión, se nos darán las pertinentes instrucciones. En castellano.



Ahora toca pelear sobre arenas movedizas que ralentizan nuestras acciones.



Hay que aguantar las embestidas del maestro hasta consumir el tiempo.

Aquí debemos activar la energía para aumentar nuestra velocidad.

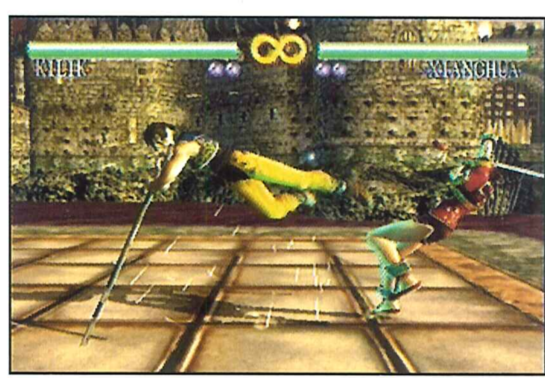


El ambiente está envenenado y nuestra barra se consume poco a poco.

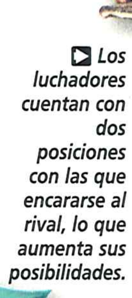


Misión cumplida. Hemos conseguido puntos para comprar en el museo.





Las armas de los luchadores, además de para atacar y defender, pueden servir para realizar movimientos muy diversos, como éste que veis en la imagen.





Los luchadores cuentan con dos posiciones con las que encararse al rival, lo que aumenta sus posibilidades.

Modo Extra Survival

Es muy similar al modo survival, es decir, hay que eliminar al mayor número de luchadores en un sólo combate, con la salvedad de que aquí los combates duran un suspiro: el que aseste el primer golpe habrá derrotado a su rival.

➤ perfección como es la lucha.

Y es esto último precisamente lo que conlleva que «Soul Calibur» sea mucho más que una extraordinaria demostración tecnológica.

Para empezar, manejar a los luchadores resulta una verdadera delicia. Su respuesta al pad es insuperable, el control exquisito y, a pesar de contar con un repertorio de golpes inmenso (de esos que ocupan varias páginas por luchador en la guías), la mayoría no ofrecen ninguna dificultad, ni siquiera los más contundentes y demoledores.

Todo esto ayuda a que cualquier neófito en el género pueda parecer un consumado experto, pero también que los mejores especialistas tengan ante sí un escandaloso compendio de combos, contras, guard impacts y todo ese catálogo de movimientos de ataque y defensa que ya vimos en «Tekken 3», y que sitúan a cada uno en su sitio a la hora de demostrar sus habilidades en el torneo.

Además, las armas que porta que cada luchador, al igual que las dos posturas diferentes que ofrece cada personaje, dan como fruto un juego tremendo y aumentan las posibilidades de cada luchador casi hasta el infinito. Descubrir luego la espectacularidad y el ingenio de cada golpe es ya el no va más.

Después, para rematar la faena, Namco nos vuelve a deleitar con su completo abanico de modos de juego que, además de los clásicos, incluye una joya llamada Mission Battle que, en asociación con el Museo, destapan las inmensas posibilidades que este juego ofrece también para un solo jugador.

Todo es extraordinario en «Soul Calibur» y eso hace que nos encontremos ante un auténtico acontecimiento en el sector, ante uno de esos juegos clave en la evolución de los videojuegos.

Y esta vez ha sido Dreamcast quien se ha llevado la palma.

Manuel del Campo



Modo Practice

Es el lugar ideal para conocer el repertorio de golpes de cada luchador, que debido a su extensión, os puede llevar mucho tiempo. Aprenderse todas las técnicas de un luchador en concreto es la mejor forma de disfrutar de este juego.




Modo Time Attack

En este caso el objetivo reside en acabar con el mayor número de luchadores en el menor tiempo posible. Aquí son fundamentales los golpes contundentes que tumben al rival de forma fulminante.









La recarga de energía, que dura apenas un segundo, puede aumentar la capacidad del luchador para realizar determinados golpes durante algunos instantes.

Modo Team Battle

Este modo de juego tampoco os debe ser desconocido. Todo consiste en formar un equipo de hasta ocho luchadores y combatir contra la máquina o contra un amigo. Los combates se realizarán por riguroso orden.

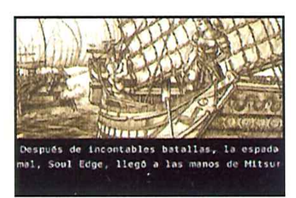





Los personajes Inferno y Edge Master pueden asumir las habilidades y el arma de cualquier otro luchador del juego.

Finales "desangelados"





Como os señalamos el mes pasado, los "finales" de los luchadores no son secuencias renderizadas, sino dibujos sobre los que se narra la historia. Es el único aspecto que no llega a sorprender en todo el juego, aunque tampoco están mal.



En los combates, otra forma de derrotar a los adversarios es arrojarlos fuera del escenario. Muy efectivo.

Gráficos: 98

No lleva más puntuación porque suponemos que encontraremos cosas aún mejores en Dreamcast. Pero, desde luego, tiene los mejores gráficos que hemos visto nunca.

Sonido: 96

Tres cuartos de lo mismo puede decirse de este apartado, aunque quizás las diferencias con respecto a otros juegos no sean tan marcadas como en otros aspectos.

Jugabilidad: 98

Es el juego de lucha más jugable de la historia. El control es insuperable, los golpes tienen la complicación justa y es muy intuitivo. Genial.

Diversión: 97

Pues toda la que queráis y más. Tanto peleando con un amigo como jugando solo, es una fuente de diversión inagotable.

Opinión:

Desde luego, me he planteado seriamente "cascarle" un 100 a este juego. Pero como estamos, como quien dice, empezando en Dreamcast, y esperamos que lleguen títulos aún más espectaculares y sorprendentes, me he cortado un poco.
En cualquier caso, dejando a un lado la nota -que en juegos de esta impresionante calidad no deja de ser casi una anécdota-, lo que os tiene que quedar claro es que estamos ante el mejor juego de lucha que se haya programado jamás y ante uno de los mayores espectáculos visuales que se pueden disfrutar en una consola.
Ponedlo en el televisor más grande que podáis, subid el volumen al máximo y... ¡alucinad!

Valoración 97

Los guardianes de la Galaxia

Jet Force Gemini

Tras casi dos años de larga espera desde su último juego, (el genial «Banjo-Kazooie»), Rare vuelve a proporcionarnos un cartucho de los que hacen época y que conjuga a la perfección los disparos y la acción.

Ya os hemos ido ofrecido completos avances acerca de este espléndido juego que mezcla la emoción del mejor shoot'em up con toneladas de acción. Pero a la hora de analizarlo en profundidad, nos ha sorprendido aún más.

En «Jet Force Gemini» tomamos el control de Juno, Vela y Lupo, tres miembros de un grupo de fuerzas especiales cuya misión no es otra que proteger la galaxia. Mientras vuelan por el espacio son asaltados por una nave de alienígenas con forma de insecto pertenecientes al ejército de Mizar, que ha decidido invadir varios planetas cercanos. Como consecuencia del ataque, se separan y caen en uno de los planetas, desde donde deben intentar acabar con los planes de Mizar.

Comenzamos controlando a Juno, pero a medida que avancemos nos reuniremos con los otros dos miembros del equipo. Una vez encontrados, tendremos que terminar un itinerario distinto con cada uno hasta reunirlos de nuevo en la fortaleza de Mizar, y en ese punto podremos alternarlos a voluntad según necesitemos las habilidades especiales de cada uno para llegar al final del juego.

UN MONTÓN DE ESCENARIOS.

«Jet Force Gemini» es un juego larguísimo, que consta de 150 niveles ambientados en todo tipo de escenarios, desde una jungla hasta una nave espacial o una región pantanosa. Como podéis comprobar por las pantallas, gráficamente es un juego absolutamente impactante. El número de escenarios distintos es abrumador, al igual que el detalle con que están realizados los personajes y el movimiento de los mismos, y lo mas sorprendente de todo es que no utiliza el Expansion Pak, una muestra más de la genialidad del equipo de programación.

Para manejar a los personajes, Rare ha optado por una vista en tercera persona que se alterna ►







- Tipo: **Shoot'em up / Acción**
- Compañía: **Rare**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

La unión hace la fuerza





Comenzamos manejando a Juno, pero al avanzar encontraremos a Vela y Lupus, los otros dos miembros del equipo. A ellos se unirá Floyd, un robot que, una vez encontrado, podrá controlar un segundo jugador con otro mando, dando lugar a un curioso modo cooperativo dentro del juego.



Un sencillo sistema de colores permite que nos orientemos mejor por las distintas zonas de cada nivel: las puertas verdes nos llevan a nuevas áreas, mientras que las rojas indican que esa zona ya ha sido explorada.



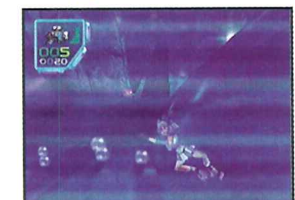
En cada nivel hay partes a las que sólo puede acceder un determinado personaje, lo que obliga a jugarlos de nuevo para verlos en su totalidad.



El nivel de detalle es asombroso: efectos como la lluvia o el vaho de la respiración de los personajes según varíe el clima son una buena muestra de ello.

Los usuarios de N64 tenemos ante nosotros un juego IMPRESCINDIBLE. Su calidad gráfica y sus posibilidades de diversión son INMENSAS.

Acción y disparos a partes iguales



«Jet Force Gemini» no sólo requiere rapidez con el gatillo, ya que al desarrollarse en tercera persona exige tener un buen control de la gran multitud de movimientos que pueden realizar los personajes. Correr, saltar, arrastrarse, dar volteretas laterales o colgarse de plataformas son tan sólo algunos de ellos.



EL componente aventurero se ve acentuado por la existencia de puzzles de distinta dificultad, como éste en el que hay que colocar varias plataformas.



Para terminar por completo el juego hay que rescatar a todos los Tribals prisioneros en cada nivel, una tarea nada sencilla.

Un equipo bien armado





Además de la pistola básica, encontraremos otras 12 armas entre misiles, rifles de plasma, ametralladoras, bombas y pistolas de shurikens.




Dos maneras de abrirse camino




Para eliminar a los enemigos disponemos de dos modos de disparo: automático o manual. El primero ofrece mayor campo de visión y permite maniobrar mejor, ya que la vista no cambia. El segundo se activa pulsando el botón R, momento en el cual el personaje se hace transparente y aparece una mirilla con la que alcanzar objetivos que están situados en puntos elevados.

Disfrútalo en compañía




Para sacarle todo el partido a este sensacional cartucho, podéis reunir a tres amiguetes más y echaros unas partidas en las dos modalidades multijugador que incluye. En el modo "Batalla" hay que intentar eliminar al mayor número de contrincantes en distintos escenarios, mientras que en el modo "Target" hay que derribar siluetas de enemigos intentando no fallar ningún disparo.

Con sus varios modos MULTIJUGADOR, la diversión de este cartucho parece NO TENER FIN.

Los escenarios del juego están repletos de todo tipo de ítems. La mayoría de ellos aumentan la potencia y la munición de nuestras armas y recargan de energía al personaje.




➤ con otra vista casi subjetiva que podemos activar en cualquier momento y que vuelve transparente al personaje para tener mayor precisión a la hora de combatir.

Aunque pasaremos muchísimo tiempo con el dedo en el gatillo, la tercera persona nos exige dominar a la perfección la gran cantidad de movimientos que pueden realizar los personajes.

Eso supone ocultarse de los enemigos, esquivar sus ataques mientras disparamos, explorar el entorno en busca del camino a seguir, activar interruptores, solucionar pequeños puzzles o calcular bien los saltos en las zonas de plataformas, entre otras cosas. Es decir, que «JFG» mezcla a partes iguales los disparos con la acción.

Y como en todos los juegos de Rare, hay multitud de cosas por hacer: conseguir nuevas armas, recolectar cientos de ítems, rescatar a todos los nativos de los planetas por los que vamos pasando, recoger las cabezas de los enemigos eliminados, buscar lingotes de oro para comprar nuevas armas, y un larguísimo etcétera.

Por si fuera poco, habrá que volver a explorar los niveles varias veces con todos los personajes para alcanzar zonas que de otra manera resultan inaccesibles, con lo que el cartucho se alarga hasta lo indecible.

Pero es que, además, a la increíble experiencia para un solo jugador hay que unirle dos emocionantes y divertidos modos multijugador que pueden disfrutar hasta cuatro jugadores simultáneos, y un modo cooperativo dentro del juego propiamente dicho, con lo que la diversión que proporciona el cartucho se multiplica aún más.

Por todo esto, podemos decir que estamos ante uno de los mejores juegos que se pueden disfrutar en N64, y ante un nuevo éxito de Rare que, una vez más, demuestra el porqué de su renombre.

Rubén J. Navarro

Un apartado gráfico impresionante

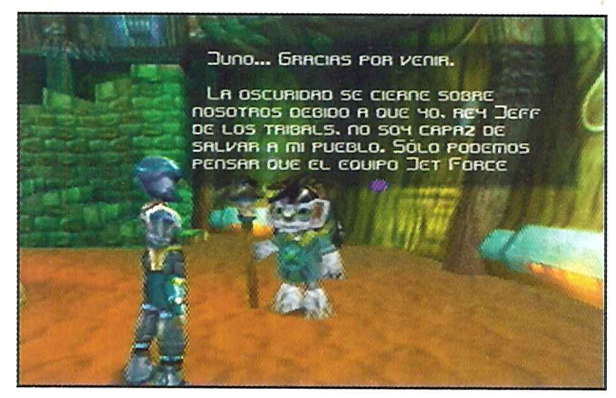








La calidad gráfica de «JFG» es tan alta que no dejaréis de sorprenderos constantemente. Arriba podéis apreciar el nivel de detalle de los personajes, conjugado con espectaculares explosiones, transparencias, reflejos y efectos de luz constantes.



◀ Nintendo se ha ocupado de traducir al castellano todos los textos, algo que es muy de agradecer dado el gran número de diálogos que incluye.

Alternativas: *Sólo hay un título en el catálogo de N64 que conjugue la acción con los disparos de manera parecida a «Jet Force Gemini», y es «Body Harvest». Pero aunque parte de un planteamiento muy parecido, no llega a alcanzar la calidad de «Jet Force Gemini» en ninguno de sus apartados.*





▲ Durante el juego nos encontraremos con personajes que nos darán pistas e incluso nos proporcionarán ítems indispensables para poder continuar.

No te escondas, que es peor...





Desde que los chicos de Rare lo pusieron de moda en «Goldeneye», ningún shoot'em up que se precie deja de incluir un arma de francotirador entre su arsenal, y «JFG» no iba a ser menos. Su zoom de gran profundidad y suave desplazamiento nos permite eliminar enemigos ocultos sin perder un ápice de resolución gráfica .





Gráficos: 96

Rare está alcanzando la perfección gráfica en Nintendo 64: efectos de luz espectaculares, ambientación impecable, transparencias perfectas, escenarios variados... Nunca un shoot'em up había disfrutado de un despliegue técnico de este calibre.

Sonido: 98

No exageramos en absoluto: la técnica Dolby Surround y la genialidad de las melodías hace que estemos ante los mejores efectos sonoros que hayáis escuchado jamás en esta consola.

Jugabilidad: 92

Los movimientos son muy rápidos, precisos y variados, aunque la ausencia de una cámara manual y una excesiva inercia al correr complican innecesariamente las cosas en muchas ocasiones.

Diversión: 95

Son 150 niveles llenos de emoción y secretos, y con cuatro personajes para disfrutarlos. Y con las opciones multijugador... la bomba.

Opinión:

Estamos ante uno de los más grandes títulos que ha dado N64 en su historia. Los dos años de trabajo empleados en el proyecto han dado como resultado un juego redondo, rompedor en todos sus apartados. Tan sólo se le pueden achacar algunas deficiencias en las cámaras, pero por lo demás, es un juego con una realización técnica excepcional y con el que tenéis garantizada la diversión por muchísimo tiempo. Un título que os recomendamos encarecidamente.

Valoración 95

007, con licencia para entretener

TOMORROW NEVER DIES

Desde que apareció «Metal Gear», las aventuras de espías han entrado de lleno en PlayStation. Primero fueron «Syphon Filter» y «Mission: Impossible», y ahora es el agente 007 quien prueba fortuna en la consola de Sony.

Con un precedente tan impresionante como el «Goldeneye» de N64, James Bond no se podía conformar con un juego que no estuviese a su altura en la consola de Sony. Y, como no podía ser de otra forma, el agente 007 se ha metido de lleno en una aventura de acción que recoge los momentos más espectaculares de la que es -por el momento- su última película estrenada en nuestro país.

En cuanto echamos un primer vistazo al juego las comparaciones con «Syphon Filter» son inevitables. La misma perspectiva, el mismo sistema de disparo... e incluso las mismas deficiencias en el motor gráfico -cierta brusquedad en los movimientos y generación de escenarios- hacen que con este CD tengamos la sensación de continuar jugando con la obra de 989 studios.

Sin embargo, puestos a jugar, nos damos cuenta de que este juego tiene una personalidad propia, marcada por el estilo frenético de las aventuras de Bond.

UN POCO DE TODO.

En un principio, observamos la importancia que ha cobrado actuar de manera sigilosa -debido a la elevada IA de los enemigos- y tampoco tardaremos mucho en descubrir que tenemos a nuestra disposición un montón de "gadgets" extraídos de la película.

Además también nos vamos a encontrar con fases en las que deberemos conducir un BMW -armado hasta las ruedas-, pilotar un avión de combate, e incluso esquiar. Todo esto, unido a la variedad de los escenarios y personajes que intervienen en la aventura, nos incitará a seguir avanzando casi con la única intención de descubrir qué nuevos retos nos esperan en los siguientes niveles.

El estreno en PlayStation del agente más famoso del mundo llega también acompañado de un apartado técnico notable, pero en el que el enorme tamaño de los escenarios y un sorprendente motor en los niveles de velocidad contrastan con unas animaciones flojas y unos movimientos algo bruscos.

Por otro lado, en lo relativo al apartado sonoro nos encontramos con uno de los mejores trabajos que hemos podido disfrutar últimamente, ya que voces -en inglés- músicas y, sobre todo, efectos de sonido ambientan a la perfección esta aventura.

Vídeos directamente extraídos de la peli, diálogos en tiempo real y pequeñas intros nos guían a través de un argumento que se hace muy entretenido a lo largo de los 11 niveles que componen el juego, una cifra que, sin embargo, quizás se haya quedado un poco corta.

En definitiva, una aventura muy divertida e interesante que se sitúa entre las opciones más atractivas del género.

David Martínez

Huida frenética





Para escapar de un mercado de contrabando de armas en Europa del Este, nada mejor que calzarse unos esquíes y lanzarse pendiente abajo en una carrera desesperada en la que Saltos, obstáculos y enemigos no nos darán ni un segundo de respiro. Al más puro estilo Bond.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **MGM interactive**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Disparando



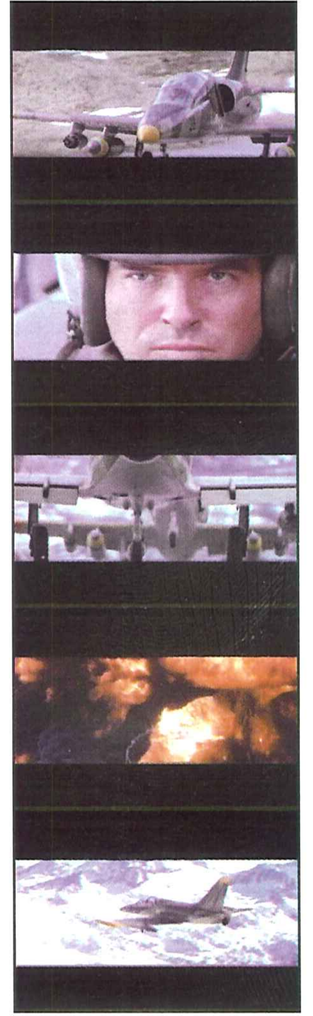



Como ya ocurría con «Syphon Filter» el sistema de disparo cobra protagonismo. Apunte automático, punto de mira controlado manualmente, sniper rifle, e incluso mira de visión nocturna nos permiten ajustar el tiro a la perfección. El resto ya sólo depende de nuestro pulso.



James Bond protagoniza un DIVERTIDO JUEGO en el que están presentes toda la acción, los "gadgets" y el ritmo trepidante de las películas DEL AGENTE 007.

A lo largo del juego se intercalan unos cuantos vídeos con las escenas más impactantes de la película. Para acercarnos aún más al ambiente del film.





Atacar por la espalda es uno de los sistemas más seguros para no ser descubiertos por los agentes enemigos.

Alternativas: Lo más perecido es «Syphon Filter», que, a nosotros personalmente, nos gusta más. Este título, sin embargo, es más variado y tiene todo el ambiente Bond.





El argumento se desarrolla a lo largo de escenas de vídeo en tiempo real donde se suceden -en inglés y sin subtítulos- los diálogos más importantes de la película, también con la presencia de las "chicas Bond".

El Convoy




Aunque no es el mítico Aston Martin, ahora 007 cuenta con este flamante BMW blindado para detener un convoy de contrabandistas. El control, y sobre todo el motor gráfico de este nivel, son de lo mejor.

Los Gadgets









El reloj que aprece en la película, pequeños radiotransmisores, minicámaras fotográficas e incluso un sistema de guía por satélite estarán disponibles en determinados momentos del juego para sacarnos de algunas "situaciones apuradas".





El impresionante parecido de los personajes con los actores reales puede apreciarse en las diferentes escenas de vídeo.





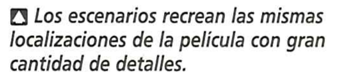
A veces una elevada potencia de fuego es la mejor de las razones para que nos abran paso...



007 cuenta con un auténtico arsenal de armas para llevar a cabo esta peligrosa misión.







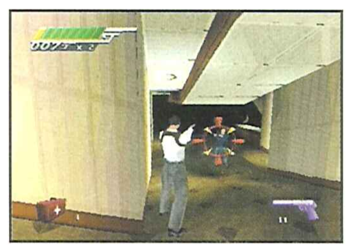
Los escenarios recrean las mismas localizaciones de la película con gran cantidad de detalles.

Chica Bond





Uno de los niveles de «Tomorrow never dies» está protagonizado por esta "chica Bond". Con las mismas habilidades que su compañero, también ella demuestra que sabe cómo arreglárselas para salir de una situación difícil.



A lo largo de cada misión tendremos que ir superando los pequeños objetivos que nos dicte "M" por el radiotransmisor.

Gráficos: 87

Los escenarios son enormes y están plagados de detalles, sin embargo movimientos y animaciones pecan de cierta brusquedad.

Sonido: 93

El trabajo de los estudios Tallarico es realmente excepcional. Diferentes versiones del tema Bond y cortes de la banda sonora de la película -incluida la canción de Sheryl Crow- se adaptan a la perfección a cada nivel. Las voces, sin embargo, están en inglés.

Jugabilidad: 87

El control de nuestro agente secreto es muy sencillo, y la utilización de los numerosos "gadgets" es intuitiva, aunque el sistema de cámaras no siempre facilita el juego.

Diversión: 89

Su ajustada dificultad y la variedad en el desarrollo de cada fase conseguirán manteneros pegados a la pantalla hasta que acabéis esta emocionante aventura. Eso sí, quizás sus 11 niveles pueden hacerse cortos.

Opinión:

Pese a demostrar ciertas carencias técnicas, este CD ha conseguido reflejar el estilo repleto de acción, situaciones límite y el inconfundible carácter de las películas del agente 007. La variedad de su desarrollo, la IA de los enemigos y las posibilidades de nuestro protagonista aseguran la diversión mientras dure la aventura, aunque nos da la sensación de que «TND» podía haber llegado un poco más lejos. Un muy buen juego, pero no es rotundo.



¡ LA AVENTURA MÁS FASCINANTE DE LA TELEVISIÓN

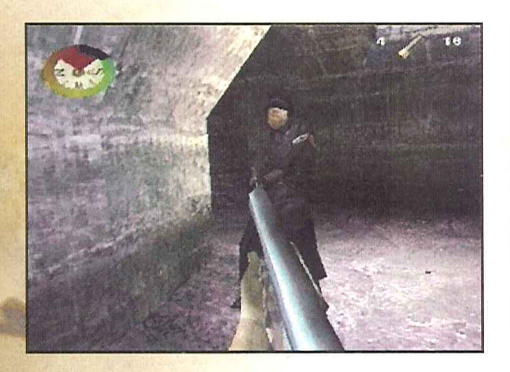
AHORA EN PLAYSTATION !

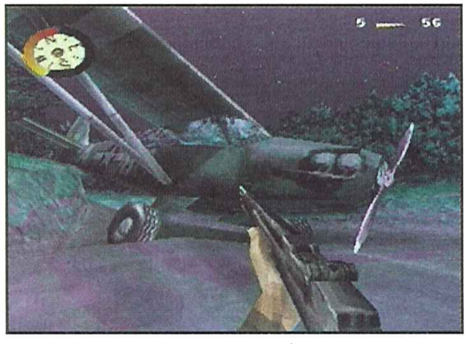


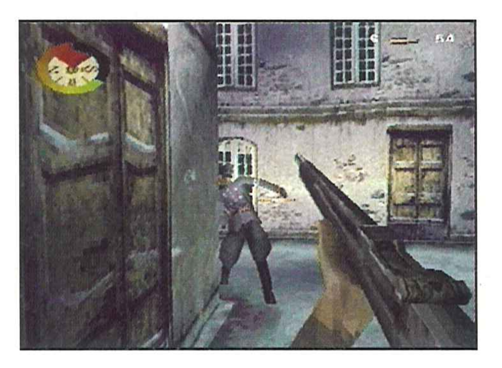
Jugando a la guerra



Sigilosamente, como el espía que encarnamos en este juego, nos llega este sorprendente y original shoot'em up, diseñado por el sello Dreamworks.







Como seguramente ya sabéis, Steven Spielberg es uno de los cofundadores de DreamWorks, compañía conocida por juegos como «Skull Monkeys» o «Pequeños Guerreros», y que ahora se desmarca con un original shoot'em up de ambiente bélico.

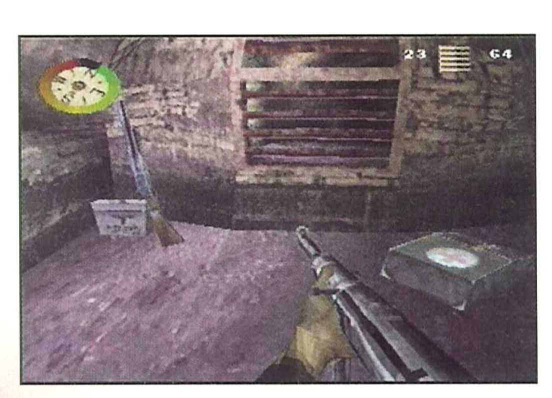
La obsesión de Spielberg por la Segunda Guerra Mundial, inmortalizada en míticas películas como «La lista de Schlinder» o «Salvar al soldado Ryan», es de todos conocida. Por eso, no resulta extraño que haya querido tocar también el tema en un mundo que ofrece tantas posibilidades como es el de los videojuegos. Y, como no podía ser de otro modo, lo ha hecho de una manera muy personal.

Spielberg se ha involucrado de lleno en el proyecto, hasta el punto de indicar desde las armas que debía incluir, hasta dar ejemplos de misiones. No contentos con ello, los programadores han utilizado el asesoramiento de un veterano del conflicto bélico que les ha orientado sobre el comportamiento de los soldados alemanes en el frente. Estamos, pues, ante un juego muy cuidado desde la idea inicial, cosa que se manifiesta en cada uno de sus apartados.

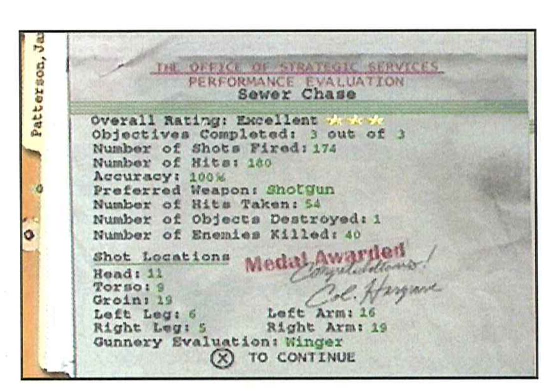
DEL LADO DE LA RESISTENCIA

La historia nos sitúa en la piel de Jimmy Paterson, un militar norteamericano que ha quedado aislado tras las líneas enemigas. Pronto tomamos contacto con Manon, una militante de la Resistencia Francesa que será la encargada de encomendarnos misiones y de suministrarnos la información para llevarlas a cabo. Dichas misiones van desde hacer explotar un enorme cañón, hasta colocar cargas explosivas en un tren, sabotear un destructor alemán o localizar una base de la resistencia.

Con estas premisas iniciales, resulta lógico que el sistema de juego no se parezca al de ningún otro shoot'em up subjetivo de PlayStation ya que, aunque haya que disparar, lo más importante es hacerlo con inteligencia, evitando la confrontación directa. De hecho, ►

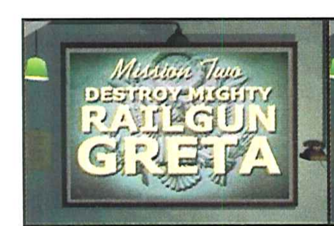


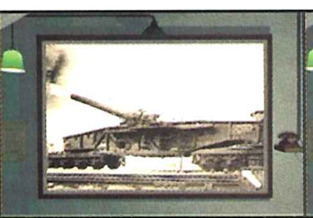
▲ *Para sobrevivir en las misiones dependeremos de los objetos que le robemos al enemigo, como botiquines para recuperar salud, munición o nuevos tipos de arma.*



▲ *Al terminar un misión obtendremos un informe -en inglés- de nuestra actuación. Ganando medallas desbloquearemos nuevas opciones en el modo multijugador.*

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Dreamworks**
- Distribuidora: **Electronics Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

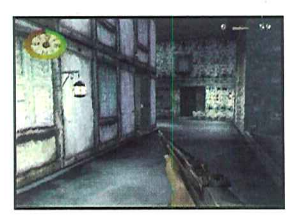



Antes de cada misión podemos ver un vídeo con imágenes históricas que realzan la ambientación, ya que los objetivos se basan en hechos reales.

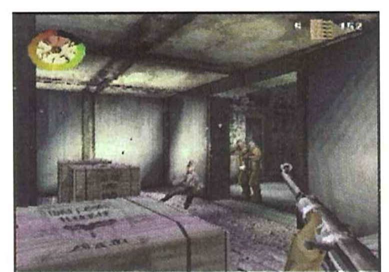
¡Pero, qué soldados más listos!





Os vais a quedar muy sorprendidos con la inteligencia de los soldados alemanes. Por ejemplo, si les lanzamos una granada, la cogerán y nos la devolverán. Y para atacarnos, dispararán sin exponer su cuerpo.

Este EXCELENTE SHOOT'EM UP SUBJETIVO se ha convertido en una de las grandes SORPRESAS de la temporada. Se nota que el mismísimo STEVEN SPIELBERG está detrás de él.



Aunque a nivel gráfico no es deslumbrante, la ambientación se ha cuidado al máximo. Fijáos en el uniforme de este oficial ¡y veréis incluso las medallas!

El rifle francotirador es el arma más importante. Con ella podremos apreciar un alto número de detalles, como este soldado echándose un cigarro.

Combátelos con sus mismas armas

Muchas veces podremos utilizar armas del enemigo, como esta potente ametralladora de gran calibre.

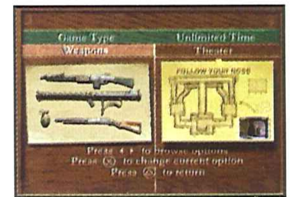


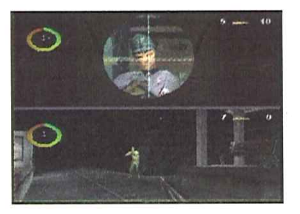



Todo el juego se desarrolla en escenarios sombríos, ya sea en ruinas, producto de la crudeza de la guerra, o en las instalaciones enemigas que tendremos que sabotear.

Yo juego con los americanos, ¿y tú?





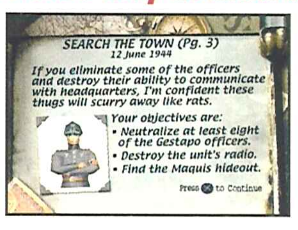



«Medal of Honor» tiene un divertido modo para dos jugadores en el que podemos elegir entre más de treinta personajes de los bandos americano y alemán. Las premisas son las mismas que en el modo solitario: sigilo, inteligencia y sangre fría.



La variedad de enemigos es bastante grande: miembros de la Gestapo, soldados nazis e incluso perros entrenados para matar nos perseguirán sin descanso.

Misiones muy detalladas





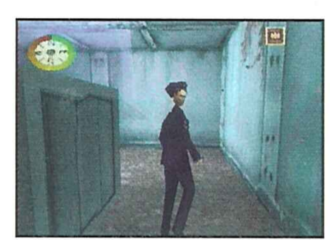
Una misión consta de varios niveles, y en cada uno hay que cumplir varios objetivos, como eliminar a unos oficiales de la Gestapo o volar un tren con explosivos. Un detallado dossier nos lo explica antes de empezar cada una. Lástima que los textos no estén traducidos.

Actuando con suma precaución

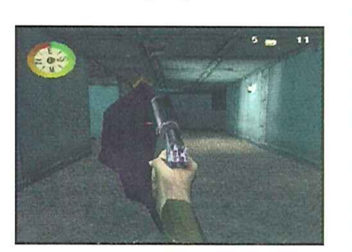
Para que veáis mejor hasta qué punto es diferente «Medal of Honor» del resto de shoot'em ups subjetivos, os mostramos aquí una misión en la que tenemos que infiltrarnos disfrazados de alemanes y utilizar unos documentos robados para hacernos pasar por uno de ellos. Mirad lo que pasa...



El soldado se mosquea al vernos. No pasa nada, porque al enseñarle el pase se tranquiliza.



Esperamos a que se dé la vuelta, pero es muy desconfiado y se gira para ver qué estamos haciendo.



Se lo ha tragado. Ya sólo hay que sacar la pistola con silenciador y dispararle. ¡Uno menos!





Alternativas: *«Quake II» sigue siendo el mejor del género, sobre todo en su apartado técnico, pero la ambientación de este «MOH» es sensacional.*

➤ hay misiones que podremos acabar sin disparar ni una sola bala, ya que el sigilo y la discreción son los elementos que priman en el juego. En este sentido, podría resultar -salvando las distancias- parecido a «Metal Gear Solid».

Por contra, el apartado técnico de «MOH» no es precisamente una maravilla: hay problemas de clipping y los escenarios, aunque detallados, no son demasiado vistosos. Pero eso es, sin duda, debido a que los programadores han preferido hacer hincapié en aspectos como la IA o la ambientación: el comportamiento de los soldados alemanes es realmente astuto, y os asombraréis viendo cómo se cubren tras las esquinas, se sitúan en lugares elevados para dispararnos o corren a dar la alarma si nos descubren.

Por otra parte, los escenarios recrean a la perfección los pueblos derruidos por los bombardeo o las alcantarillas donde se esconde la resistencia.

Un impresionante apartado sonoro redondea este estupendo juego, al que le baja un poco la nota el hecho de no estar traducido ni doblado. Pero desde luego, a DreamWorks le ha salido un juego casi de medalla de honor.

Rubén J. Navarro

Gráficos: 85

Aunque técnicamente no es rotundo, la perfecta ambientación del entorno bélico de la Segunda Guerra Mundial hace que nos sumerjamos de lleno en el juego.

Sonido: 92

A las 16 emocionantes melodías del compositor Michael Giacchino hay que unir las aterradoras voces de los soldados alemanes, los silbatos de las persecuciones, el estallido de las armas...

Jugabilidad: 90

Resulta una delicia manejar los dos sticks analógicos y comprobar cómo todo se mueve de manera suave y precisa. En este apartado, ningún problema... salvo que los textos están en inglés.

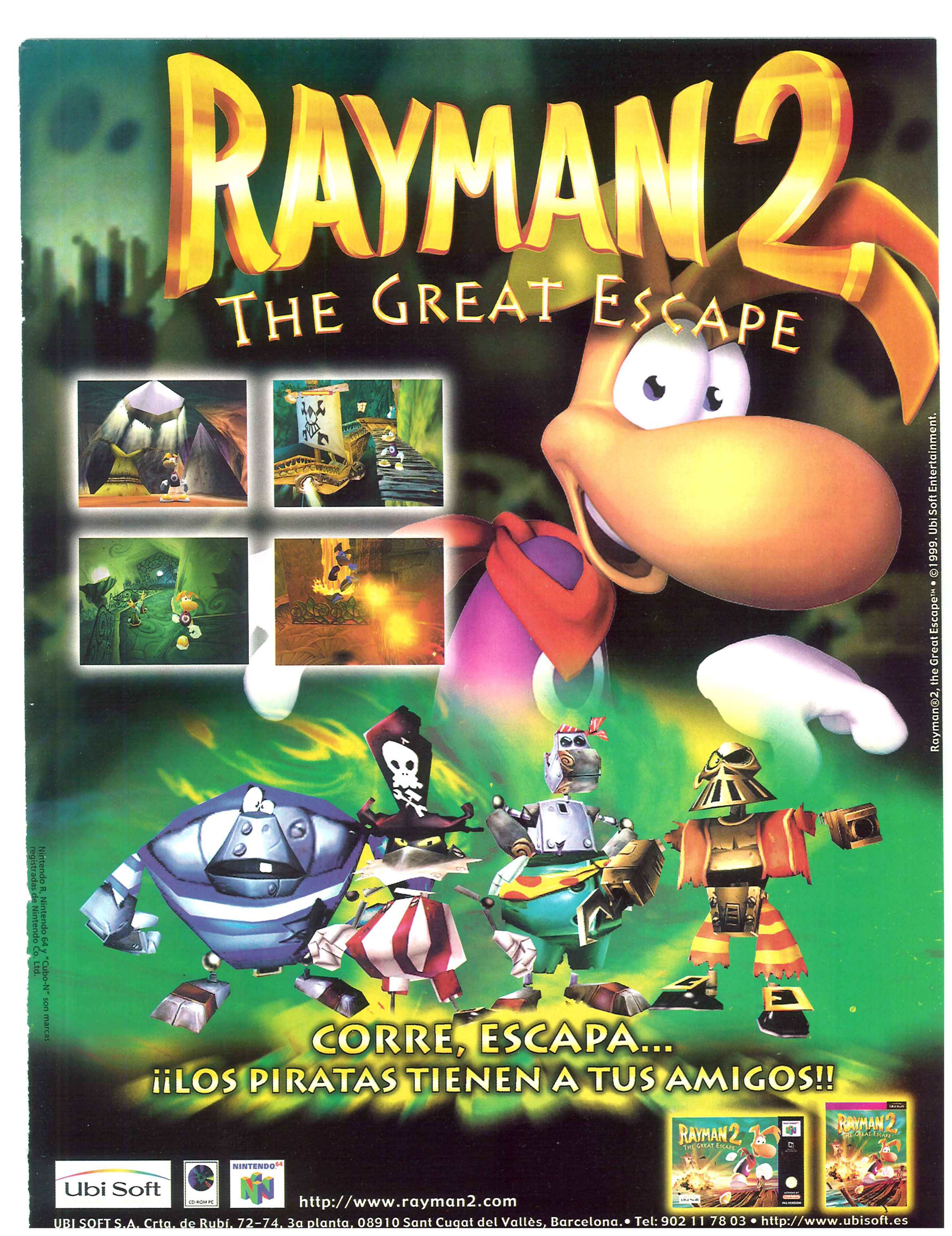
Diversión: 92

La curva de dificultad está muy bien ajustada: empezamos con misiones fáciles hasta llegar a otras que nos llevarán horas por su complejidad. Muy emocionante.

Opinión:

«Medal of Honor» es una muestra de cómo un elaborado argumento y un cuidado sistema de juego pueden dar como resultado un título sumamente interesante, sin necesidad de recurrir a grandes alardes técnicos.
Si os gustan las películas de guerra, vais a disfrutar de lo lindo con «MOH» por su cuidada ambientación y por la profundidad de su desarrollo. Un juego muy realista que, sin ser gratuitamente violento, está recomendado para adultos por su temática. Por cierto, una lástima que esté en inglés.




RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Rayman®2, the Great Escape™ • ©1999. Ubi Soft Entertainment.
Nintendo R, Nintendo 64 y "Cubo-N" son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.
CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!
Ubi Soft
CD-ROM PC
NINTENDO64
http://www.rayman2.com
UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

El renacimiento del beat'em up

El sueño de muchos usuarios ha sido siempre el volver a jugar a aquellos épicos arcades de lucha tipo «Golden Axe», pero haciendo uso de la potencia y calidad técnica de los sistemas actuales. Ese día por fin ha llegado para los usuarios de Dreamcast.



No ha sido éste un juego que se haya prodigado mucho en publicidad, quizás en parte porque el grupo encargado de su programación (Piggyback), no es un gran conocido en este mundillo. Sin embargo, se trata de uno de esos títulos que nada más comenzar a jugarlos nos hace darnos cuenta del gran talento que ha sido invertido en su desarrollo.

Comenzamos por elegir entre 3 personajes disponibles: el guerrero, la amazona y el hechicero. Cada uno de ellos dispone de varios golpes básicos, algunos combos, un arma propia que podremos sacar en cualquier momento (aunque con un número de usos limitado), y además también es posible recoger varias armas por el camino que podremos arrojar activando una útil vista subjetiva.

ENEMIGOS A MONTONES.

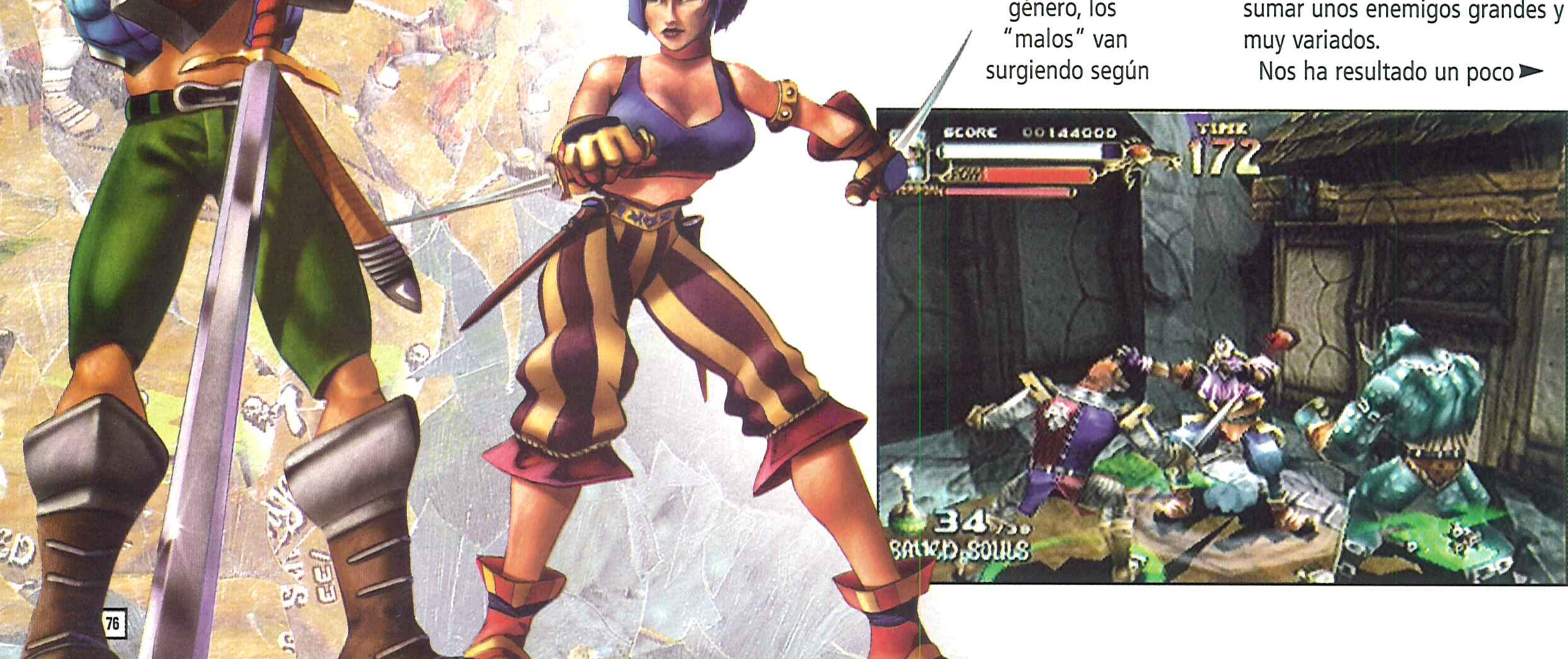
Nuestra misión consistirá en avanzar luchando sin cesar por un entorno tridimensional, que si bien es lineal, en determinados momentos nos permitirá elegir por uno u otro camino. En cualquier caso, siempre tendremos que recorrer a fondo cada escenario para acabar un nivel, ya que estamos obligados a eliminar a todos los enemigos del mismo.

Como suele suceder en este género, los "malos" van surgiendo según avanzamos por el escenario, a medida que acabamos con los que nos hayamos encontrado antes.

Y hay que decir que, desde este punto de vista, «Soul Fighter» realmente nos ha hecho sentir las mismas sensaciones que los épicos beat'em ups de toda la vida.

Pero es que además, el aspecto que presenta el juego en el apartado técnico no hace sino mejorar esta impresión. Pese a la oscuridad reinante en algunas fases, el colorido y nivel de detalle de los escenarios es muy alto, a lo que hay que sumar unos enemigos grandes y muy variados.

Nos ha resultado un poco ➤



- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **TOKA**
- Distribuidora: **SEGA**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Los héroes



Altus, el guerrero Este hombretón basa sus posibilidades en la gran fuerza en sus brazos. No es muy rápido, pero la contundencia de sus golpes lo hacen un personaje muy poderoso.



Sayomi, la amazona. La fémina del grupo es sin duda la más rápida y eficaz a la hora de realizar movimientos, aunque se muestra algo débil para encajar ataques. Sus piernas son letales.



Orion, el hechicero Su bastón de mago hace estragos entre las hordas de enemigos. Su poder físico es limitado, pero en el momento de utilizar su arma este personaje no tiene rival.



Tras un poco de práctica, podremos ejecutar todo tipo de espectaculares y vistosos combos.



«Soul Fighter» aúna el CLÁSICO ESTILO de los ARCADES con un APARTADO TÉCNICO digno de la nueva consola de Sega.





Al abrir un baúl o acabar con un enemigo aparecerá un ítem con comida, armas arrojadizas, o papiros con consejos para la batalla.





La vista subjetiva hará más preciso el lanzamiento de las hachas, flechas o dagas que cojamos, aunque nos podrán atacar por detrás, pues no podremos desplazarnos.

Jefes finales





Al final de algunas fases nos enfrentaremos a los inevitables super-enemigos finales. Os recomendamos reservar vuestros golpes especiales y armas para ellos, ya que de otro modo destruirlos os costará sudar tinta, aunque el esfuerzo valdrá la pena: conseguiréis pasar a la siguiente fase, donde os encontraréis aún más enemigos...

Las armas




Aparte de los golpes básicos de puños y piernas, cada luchador dispone de un arma propia que puede utilizar cuando lo desee, aunque tiene un uso limitado. Además, también pueden realizar algunos combos especiales cuando la barra superior alcance su nivel máximo.







Alternativas: *Aún no existe ningún otro juego perteneciente al género de los beat'em up en esta consola, por lo que no existe otra opción. Aunque, eso sí, este juego es de por sí una excelente alternativa.*



No hay muchas fases, pero tienen una longitud y dificultad lo bastante grandes como para no hacerse cortas.



molesta la cámara, que a veces parece empeñarse en no seguir los movimientos del personaje, aunque pulsando el botón L1 ésta se coloca de forma automática tras nosotros.

Otro detalle que recuerda a los arcades es que no disponemos de vidas ni de continuaciones infinitas. En lugar de eso, hay que aprovechar cada ítem de energía que encontremos, puesto que sólo disponemos de una única vida y de 5 continuaciones para acabar el juego.

Después de todo esto, sólo nos queda comentar un último "pero": ¿dónde está la opción para 2 jugadores? La verdad es que nos ha sorprendido que un juego con una vocación multijugador tan clara no disponga de una opción para que 2 amigos puedan disfrutar juntos de él.

Es una pena, pero en cualquier caso, estad seguros de que «Soul Fighter» es un título enormemente jugable con el que tenéis aseguradas horas y horas de intensa diversión.

Roberto Ajenjo





Gráficos: 92

Los enormes personajes se mueven con suavidad por unos escenarios muy detallados. Las animaciones son ricas, aunque algo artificiales, y la cámara es bastante mejorable.

Sonido: 86

Hay suficientes efectos en cantidad y calidad, destacando los sonidos metálicos. Buena música de ambientación medieval.

Jugabilidad: 89

La cantidad de movimientos en realidad no es muy amplia, lo que repercute en una buena sencillez de manejo. Aunque acabar el juego sólo con 5 vidas no es tarea fácil.

Diversión: 90

Este juego recupera el adictivo estilo espectacular y jugable de los antiguos beat'em ups de Sega. Una pena que no disponga de opción para 2 o más jugadores...

Opinión:

Una grata sorpresa la que nos hemos llevado con este título, que en un principio no parecía aportar demasiado al catálogo de juegos para Dreamcast, pero que ha terminado por destaparse como un juego muy divertido. Tal como sucedía con aquellos beat'em ups de las recreativas de hace algunos años, en las primeras partidas no pasaremos de la primera fase, pero poco a poco iremos dominando a nuestro personaje hasta que acabemos totalmente enganchados.
Un título muy recomendable para los amantes de los arcades clásicos y que posee el añadido de un espectacular aspecto gráfico.



Equipamiento de serie en todos los modelos.

Misiles teledirigidos, dinamita, nitroglicerina, bombas y todo el equipamiento necesario para que de una vez por todas disfrutes conduciendo. Y es que no hay nada como un bombazo para sacar a tus rivales de la pista.

Crash Team Racing. Siente el placer de conducir.

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.

PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION

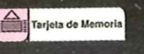
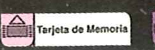
CTR CRASH TEAM RACING

NAUGHTY DOG

UNIVERSAL





Tarjeta de Memoria · Función vibratoria compatible · Compatible con Multi Tap · DUAL SHOCK™

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888 Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

Descubre el genio que hay en ti

Seguro que más de uno aún continúa haciendo sus pinitos con aquel juego con que Codemasters nos sorprendió a todos hace un año, llamado «Music». Pues bien, aquí llega la segunda parte de este sencillo y a la vez completo editor musical, cargadito de interesantes novedades.



Para los que no lo conocieran, «Music» fue el primer programa para consola que permitió componer canciones nota a nota, de forma parecida a los "trackers" de PC, o sea, seleccionando de una lista determinados "riffs" (diversos sonidos de percusión, ambientales, vocales, etc.), y colocándolos a lo largo de una mesa con varias pistas para formar las canciones.

Este sistema resultaba tan sencillo como asombrosamente eficaz, gracias a que los riffs estaban diseñados de forma que siempre sonaban acompasados, sin importar nuestro talento o conocimientos previos.

Aquel programa constituyó una primera aproximación al mundo de la composición musical a través de una consola doméstica, y de hecho supuso una auténtica revolución en su momento, pero tenía algunas pequeñas carencias que ahora han sido paliadas en esta segunda versión.

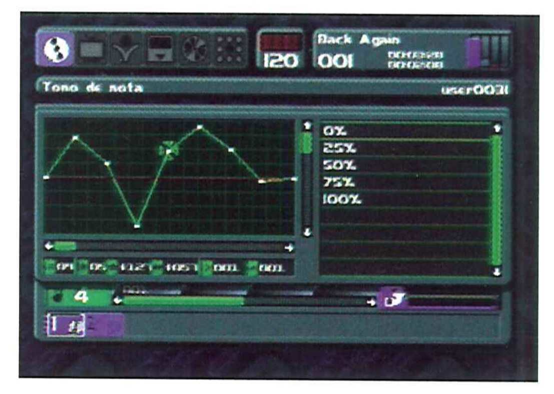
Entre las múltiples mejoras incorporadas está la ampliación de 16 hasta 24 canales de sonido, para una mayor libertad y complejidad en las canciones.

También, a los anteriores 5 estilos musicales se han añadido algunos más, como rock y dance, con lo que el número de riffs predeterminados sobrepasa el millar.

Otras novedades son nuevas opciones de edición de sonido para que los usuarios avanzados puedan manipular con más flexibilidad los riffs.



El botón Círculo activa una útil ayuda que nos informará de la función de cada botón en cada menú.



Si os atrevéis, podéis modificar el muestreo, tono, volumen, efectos y reverberación de cada riff.

PARA VARIOS COMPOSITORES.

Pero aún hay más. Las mejoras más sobresalientes son dos nuevos modos que los seguidores de este juego estaban pidiendo a gritos.

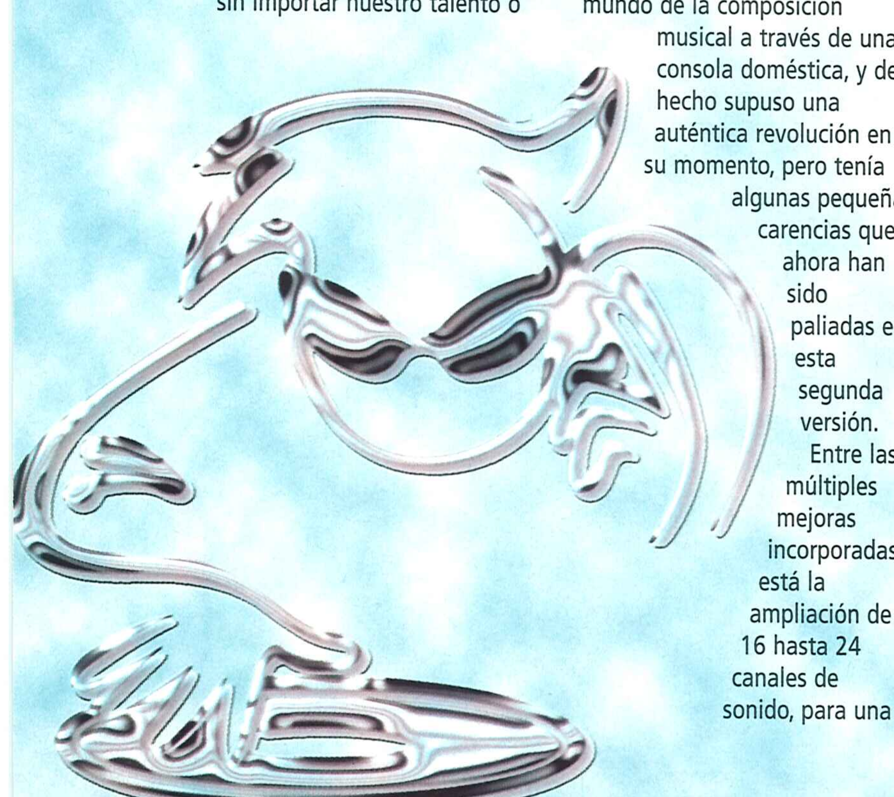
Uno es el acertadísimo y divertido modo para hasta 4 jugadores simultáneos llamado Jam, mediante el cual podremos efectuar una sesión improvisada con un instrumento en cada botón del pad.

El otro nuevo modo nos permite incorporar nuestros propios samples al banco de riffs desde un CD de música cualquiera, elevando así hasta casi el infinito las posibilidades de composición.

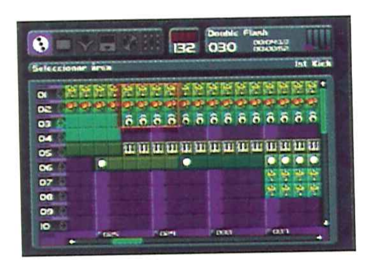
El problema de este modo es la enorme cantidad de memoria que consume, así que hay que tener cuidado con cuántos samples usamos, si no queremos agotar una tarjeta de memoria con apenas 1 minuto de canción.

La conclusión final es la de estar ante una excelente actualización del primer «Music», que ahora resulta un poco más sencillo de aprender, bastante más completo y, por supuesto, con más posibilidades de diversión para todo aficionado a la buena música.

Roberto Ajenjo



- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **7.990**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**



La interfaz ha sido rediseñada para hacerse más sencilla a los usuarios noveles.



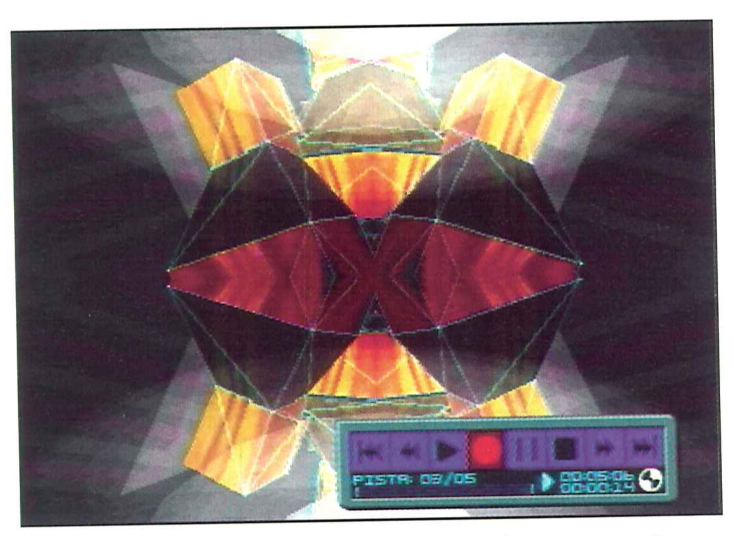
Codemasters ha aumentado considerablemente el número de riffs presampleados, con lo que las posibilidades sonoras son ahora enormes.



Las melodías se verán acompañadas de vistosas y coloristas imágenes.

Alternativas:

Sin contar la primera entrega de este mismo juego, que evidentemente se ha visto superada por esta nueva versión, no existe ningún programa de este tipo en consola alguna.



Si metemos en la consola un CD de música podremos grabar algunos segundos e incorporarlos a nuestras propias composiciones.

Los vídeos



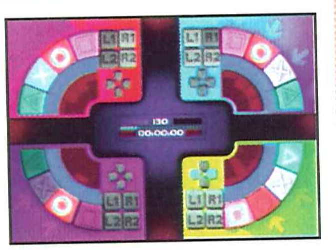


Ahora los vídeos también disponen de 24 canales, así como nuevos efectos y más herramientas de edición.

Modo Jam



Cada uno de los 4 jugadores debe elegir una paleta de riffs, dentro de cualquiera de los estilos.

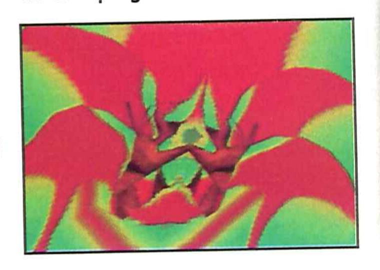


Después simplemente improvisad a vuestro gusto. Os sorprenderéis de lo bien que sonará.



A pesar de su aspecto, no hay que ser un experto para disfrutar de este programa.

«Music 2000» le añade nuevas e interesantes POSIBILIDADES a su antecesor para convertirse en un editor musical muy COMPLETO.



Gráficos: 79

Los múltiples menús tienen un agradable diseño, pero, lógicamente, son fríos. Y aunque los vídeos son muy vistosos, terminan por convertirse en una opción secundaria en el juego.

Sonido: 96

Por supuesto, es el punto fuerte del juego, y merece la pena conectar la consola a un buen equipo Hi-Fi. Se ha aumentado la calidad y cantidad de los riffs, y se ha incorporado la nueva opción para samplear desde un CD de música.

Jugabilidad: 84

Comenzar es complicado, y sólo los habituados a estos programas sacarán el jugo a las profundas posibilidades que ofrece el juego, pero el resto se sorprenderán con la facilidad con que realizan composiciones muy resultonas en poco tiempo.

Diversión: 92

Si te atrae el tema, y tienes un poco de paciencia, tendrás diversión para meses. Los nuevos modos Jam y CD han sido todo un acierto.

Opinión:

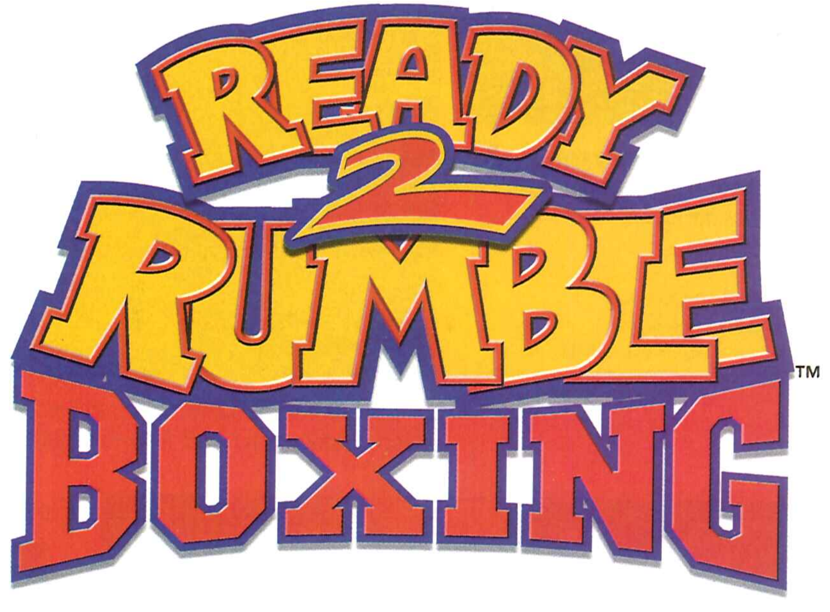
La segunda parte del editor musical de Codemasters incluye varias mejoras, como el modo para varios jugadores simultáneos o la opción de incorporar nuevos sonidos. Si a esto le unimos más riffs, canales, estilos musicales, un interfaz simplificado y algunas nuevas opciones avanzadas, tenemos un título que se consagra como un inmenso programa de creación musical que ofrece muchísimas posibilidades.



Valoración 90

La cara más divertida del boxeo

Los desarrolladores de Midway apuestan por una simulación fresca y jugable para realizar este nuevo juego que tiene al boxeo como protagonista, y que aparece en el mercado al mismo tiempo con una versión para cada una de las tres consolas actuales.









El mayor problema al que se enfrentan habitualmente los juegos que tratan de simular de forma más o menos realista el boxeo, es sin duda alguna la jugabilidad. O bien resultan muy completos pero excesivamente complicados, o bien fáciles de jugar pero demasiado sosos.

De ahí el acierto de los chicos de Midway al tratar de realizar un simulador serio y realista (en el sentido de que no ha caído en la tentación de incluir magias o cosas similares para añadir espectacularidad al juego), pero muy divertido a la vez.

Para ello ha diseñado un plantel de boxeadores muy pintoresco y les ha dotado de una expresividad excelente, además de no haber complicado los combates con multitud de reglas que no harían más que entorpecer la diversión.

Antes de entrar de lleno en el análisis de «Ready 2 Rumble», hay que mencionar que las 3 versiones aquí comentadas son prácticamente idénticas, por lo que lo relativo a opciones y modos de juego será igualmente válido para todas ellas.

ARCADE O CAMPEONATO.

Existen 2 modos de juego principales. El Arcade propone el típico sistema de las recreativas de ir enfrentándonos uno a uno a todos los luchadores hasta completar el juego, pero aquí se ha incluido también la divertida opción para 2 jugadores simultáneos.

El otro modo es el Campeonato, donde nuestra labor será elegir a un luchador e ir entrenándole para que vaya ascendiendo en el ranking hasta convertirle en el campeón mundial. Según ganemos combates, iremos recibiendo dinero que podremos emplear en llevar a nuestro luchador a un gimnasio en el que mejoraremos sus características físicas. Al principio dispondremos únicamente de 3 púgiles seleccionables, pero irán aumentando hasta un total de 18 a medida que ascendamos en el ranking, cantidad que parece suficiente para asegurar bastantes horas de juego.

La vocación arcade de «Ready 2 Rumble» repercute en un control sumamente sencillo de aprender, pese a que el número de golpes no es escaso en modo alguno. De todos modos, un detalle a mencionar en su contra es que conseguir que el luchador se cubra en el ➤





⊙ Tipo: **Deportivo**
⊙ Compañía: **Midway**
⊙ Distribuidora: **Infogrames**
⊙ Precio: **8.490 ptas.**
⊙ Jugadores: **1 ó 2**
⊙ Idioma: **Inglés**

Modos de juego





Las 3 versiones poseen los mismos modos de juego: el habitual Arcade, y Championship, con el objetivo de llevar a un boxeador desde el anonimato hasta la gloria, entrenándole para mejorar sus condiciones físicas y ganando dinero con cada combate.



Los gestos y expresiones faciales de los luchadores al recibir un buen golpe resultan de lo más hilarante, y si no, que se lo digan a mi amigo "el pelo afro"...

Por fin es posible disfrutar de un juego de boxeo MUY JUGABLE Y DIVERTIDO, y que por ello no descuida una CORRECTA SIMULACIÓN.





Hay boxeadores de todo tipo, desde féminas hasta luchadores de sumo, pasando por un púgil venido desde el siglo XVII.







Entrenando duro





Para mejorar nuestra forma física en el modo campeonato, podemos visitar el gimnasio. Allí, previo pago de una cantidad de dinero, podremos efectuar algunos ejercicios que aumentarán nuestra fuerza, velocidad, agilidad o resistencia .

Gráficos: 80

Lógicamente, en términos absolutos son los más nítidos y suaves de las 3 versiones. Se nota una mayor velocidad de acción y una mayor calidad en los fondos y en los luchadores, pero también es verdad que de Dreamcast podría esperarse una diferencia más acusada en este sentido.

Sonido: 83

Buenos efectos de sonido, entre los que destacan las diferentes voces de los boxeadores y los variados gritos de ánimo del público.

Jugabilidad: 86

Los personajes se mueven con mucha agilidad por el ring, lo que contribuye a unos combates más fluidos y dinámicos, y como consecuencia, más entretenidos que en las otras dos versiones.

Diversión: 86

La mayor capacidad técnica coloca un poco por encima a esta versión en este apartado (por la mayor velocidad de juego), pese a ser idéntico en todos los demás aspectos, como los modos de juego o las opciones.

Opinión:

«Ready 2 Rumble» ha mostrado su mejor cara en esta versión. Y no sólo por las lógicas diferencias técnicas existentes entre los diferentes soportes, sino más bien por la sensación que trasmite al jugarlo, que se hace más amena y divertida en la consola de Sega por la velocidad en los movimientos y en los desplazamientos de los personajes, lo que redunda en esta mejor impresión final.

Valoración 86

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Midway**
Distribuidora: **Infogrames**
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Boxeadores, pero menos





El carácter desenfadado del juego se aprecia en el curioso diseño de los boxeadores. Detalles como los peinados a lo "afro", algunas indumentarias o los bailoteos que se pegan al ganar un campeonato son buenos ejemplos del deseo de huir de la excesiva seriedad de este deporte, pero sin descuidar una buena simulación del mismo.



Para pasar de categoría en el ranking en el modo campeonato, habrá que enfrentarse al campeón de dicha categoría. Éste es el temible boxeador final.

Pese a la FACILIDAD DE CONTROL, los movimientos son MUY NUMEROSOS.





Cada uno de los 18 luchadores que existen en el juego tiene su propio estilo al realizar los golpes, aunque todos se ejecutan de la misma manera con el pad.





El modo Arcade y Campeonato son suficientes para pasar muy buenos ratos con este juego, pero algún otro modo le habría dado aún más vida.

momento apropiado (es decir, antes de recibir el golpe y no cuando ya nos lo han dado) resulta más bien difícil, por lo que en la mayoría de los casos terminamos por obviar este movimiento y boxear en plan "kamikaze", lo cual suele ser una solución más práctica y divertida, aunque parezca una paradoja.

Es en la versión de Dreamcast en la que más se nota este hecho, debido a la poca rapidez que ofrecen los gatillos del mando al tratar de realizar pulsaciones rápidas para esquivar golpes.

¿CUÁL ES LA MEJOR?

Respecto a cuál es la mejor de las 3 versiones, no hay una respuesta rotunda. Las diferencias en el apartado gráfico, aunque las hay, no son tan abismales como en un principio parecería lógico, limitándose en general a una mayor nitidez en las texturas y a un ligero aumento de la velocidad en la versión de Dreamcast

La capacidad del hardware de cada formato ha hecho,

Gráficos: 83

Es la versión más equilibrada de todas en este aspecto. Sin ser brillantes, mantienen un buen compromiso entre la nitidez y el movimiento de los luchadores.

Sonido: 81

Los efectos pasan un poco desapercibidos, pero eso sí, no podrás evitar el tararear la marchosa canción del menú principal del juego.

Jugabilidad: 85

Los controles son muy fáciles de aprender, y en apenas 5 minutos dominarás a cualquier luchador.

Diversión: 85

El modo que da más de sí es el Campeonato, con el aliciente de ir entrenando a nuestro pupilo y descubriendo luchadores nuevos. La opción para 2 jugadores está bien, pero se hubiese agradecido algún modo más.

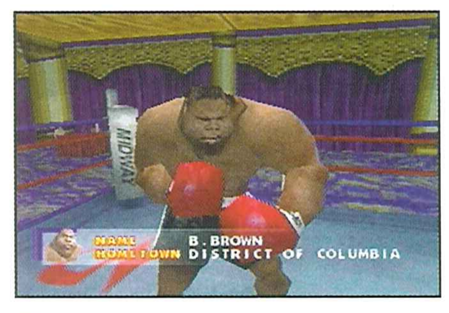
Opinión:

Estamos ante un juego que no romperá moldes, pero sin duda será digno de tener en cuenta por los aficionados al deporte en general. En la versión que nos ocupa, la teoría se cumple, ya que la versión para la consola que está en medio a nivel técnico ha quedado también en esta posición. Tiene una jugabilidad superior a la de PlayStation, pero queda por debajo de la de Dreamcast. El apartado técnico es el más equilibrado, aunque tampoco sería justo atribuir a este detalle demasiada importancia en el resultado final, y de ahí esa segunda posición.






- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



Antes del combate se nos presentará al estilo americano a cada púgil, mientras éste nos realiza una demostración de sus habilidades.



El modo para 2 jugadores nos proporcionará los momentos más divertidos de este juego.



La barra multicolor indica nuestro nivel de energía, mientras que la azul señala la fuerza y contundencia con que lanzamos cada golpe.

Let's get ready to rumble!!!

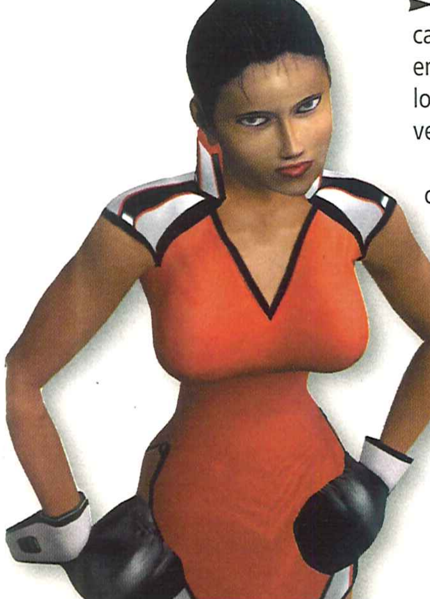



Cada vez que conectemos un golpe limpiamente recibiremos una letra de la palabra "Rumble". Cuando las tengamos todas, se nos iluminarán los puños, y nuestra fuerza y velocidad aumentarán notablemente durante unos segundos.

La DIVERSIÓN que encierra este título es MUCHO MAYOR de lo que aparenta.



Alternativas: *Este juego aún no tiene competencia en formato Dreamcast, mientras que en poco tiempo aparecerá el interesante «Knockout Kings» de EA, para PlayStation y Nintendo 64.*



evidentemente, su trabajo en cada versión, pero las diferencias en este aspecto no son excesivas, lo que habla muy bien de la versión de PlayStation.

Sí que nos ha parecido, por el contrario, que la versión de Dreamcast se deja jugar con más agilidad, y los luchadores reaccionan más rápidamente a las órdenes del pad, con lo que la impresión a nivel jugable queda bastante a favor de la versión de la consola de Sega.

En conjunto, «Ready 2 Rumble» es un juego de boxeo muy jugable y divertido, de lo mejor que puedes encontrar si eres un fanático del boxeo y muy recomendable si eres un aficionado al deporte en general.

Y es que «Ready 2 Rumble» es un juego que puede engañar de entrada, pues a pesar de simular un deporte no muy popular y aparentemente poco atractivo, lo cierto es que cuando te pones a jugar descubres un juego enormemente divertido y con muchas posibilidades.

Roberto Ajenjo

Gráficos: 85

Detalles como los pixelados fondos o la poca definición de las texturas (por ejemplo, en las caras de los boxeadores), hacen de esta versión la menos vistosa de las tres, pero también es verdad que es la que más "exprime" las posibilidades de la consola.

Sonido: 82

Muchas voces, gritos del público y demás efectos que agregan algo de "salsa" a los combates. Y, ¡cómo no!, la inevitable y pegadiza canción central presente en todas las versiones del juego.

Jugabilidad: 82

Si jugáramos sólo a esta versión quizás no lo notaríamos, pero el caso es que los luchadores son más torpes y lentos en PlayStation, aunque esto no quiere decir que el juego no sea igual de entretenido.

Diversión: 85

No hubiese venido mal algún modo de juego adicional, aunque los que posee resultan suficientes para pasar buenos ratos de diversión tanto solo como acompañado.

Opinión:

Lo más positivo de este juego es que se aparta de la seriedad y el complicado control de los anteriores simuladores de boxeo. Los extravagantes púgiles, sus expresivas animaciones, y la sencillez de los golpes lo convierten en un auténtico arcade del boxeo, fácil de jugar y muy adictivo. Una pena que en esta versión los personajes adolezcan de esa sensación de "pereza", que penaliza la jugabilidad, aunque sigue siendo un título divertido por encima de todo.



Maratón sobre ruedas



Aún tratándose de una competición tan emocionante y legendaria, son pocos los juegos de velocidad que han tratado de recrear las 24 Horas de Le Mans. Infogrames se ha embarcado en esta aventura... y este ha sido el resultado.





Existen juegos de fórmula 1, de rallies y de todo tipo de carreras de coches, pero lo cierto es que es toda una novedad el encontrar un juego basado en esta competición, y más aún que incorpore un modo de juego tan sugerente como el Le Mans, que nos propone tirarnos 24 horas seguidas frente a la consola.

Sin embargo, para conseguir un puesto de éxito entre el ejército de juegos de carreras que actualmente existen en PlayStation, no basta con ofrecer una idea original, sino que tiene que venir acompañada de una realización técnica sobresaliente, y este juego peca de algunos defectos.

Pero vayamos por partes. «Le Mans 24 Horas» posee, además del citado modo Le Mans, tres modos de juego: Campeonato, consistente en una competición típica mediante puntos obtenidos a lo largo de los 10 circuitos del juego; Arcade, donde participamos en carreras sencillas sin preocuparnos de averías, gasolina o similares y vamos descubriendo circuitos y coches a medida que ganamos; y, por último, el modo para 2 jugadores a pantalla partida.

Una vez puestos a jugar, podemos apreciar que los coches tienen un diseño y tamaño de buen nivel, aunque les falta algo de realismo por lo que parece un problema de poca resolución en las texturas. Por otro lado, los circuitos están bien diseñados, destacando los efectos de luz causados por el avance del día y la noche sobre el circuito.

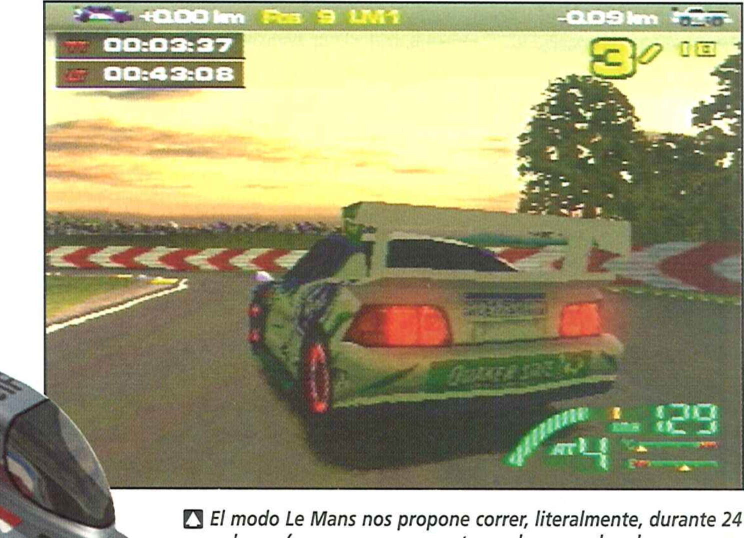
UN CONTROL EXTRAÑO.

La jugabilidad es, sin embargo, el aspecto más negativo, pues notamos que no es nada fácil acostumbrarse al extraño control, arcade pero muy poco previsible, lo cual dificulta bastante avanzar posiciones, especialmente cuando se hace de noche y tenemos activados los daños en los vehículos.

Por todo esto podemos decir que «Le Mans» ha alcanzado un nivel correcto técnicamente, pero que pierde bastante de su gracia cuando nos ponemos a sus mandos por culpa de la falta de realismo en la conducción.

Sin duda, el hecho de plantearnos una carrera de 24 horas es el punto más atractivo de este juego.

Roberto Ajenjo



El modo Le Mans nos propone correr, literalmente, durante 24 horas (aunque, por supuesto, podremos salvar la carrera en cualquier momento). Durante esta dura competición tendremos que estar pendientes de cuestiones mecánicas, de la gasolina...

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Tres categorías de coches



GT1: Están basados en modelos comerciales, pero totalmente reformados para competiciones profesionales, modificados desde el motor hasta la carrocería. Es la categoría reina.



GT2: Aquí se engloban modelos reales vendidos por los fabricantes, y ligeramente adaptados para competir. Son los menos potentes, pero los más fáciles de conducir, y los más apropiados para iniciarse.



PROTOTIPOS: Se construyen exclusivamente para la utilización en circuitos, por lo que no deben cumplir las reglamentaciones de la categoría GT. Tienen una potencia similar a los GT1.



Además de correr 24 horas reales, se nos ofrece la posibilidad de que el tiempo transcurra más deprisa, de forma que las 24 horas sean en realidad 12 horas, 12 minutos o 6 minutos.

En algunos modos se nos permite configurar los elementos mecánicos de nuestro bólido para adaptarlos a las condiciones de la carrera.

A cualquier hora



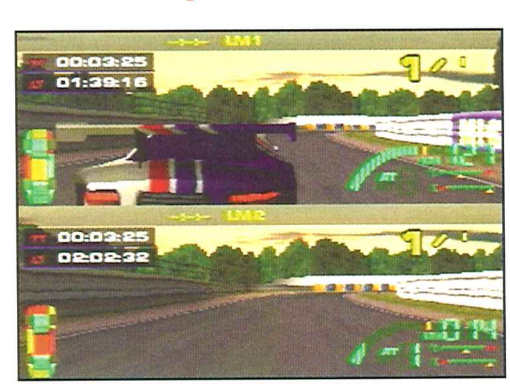




Nuestra pericia no solo se verá probada por la dificultad de los circuitos o la habilidad de nuestros rivales, sino también por el horario. A medida que avance el día, el sol se irá ocultando, hasta que llegue la noche cerrada y debamos conducir con la ayuda de los faros el coche.

El DESAFORTUNADO CONTROL de estos coches NO PERMITE DISFRUTAR como sería deseable de un título que por su planteamiento resulta muy INTERESANTE.

También existe el correspondiente modo multijugador, que nos permitirá enfrentarnos a un amigo, con la curiosidad de que sólo es posible correr con la vista interior.



Alternativas:

Cualquiera de los recomendados en nuestras listas es una buena opción, aunque «Gran Turismo» es la más apropiada tanto por su precio Platinum como por su estilo, también dirigido a los turismos de competición.

Gráficos: 80

Los coches tienen un diseño muy potente, pero las texturas deberían ser un poco más ricas en detalles. La sensación de velocidad es la adecuada, sin alardes.

Sonido: 76

El sonido de los coches no es muy realista y se hace un poco pesado. Un comentarista "ameniza" las carreras con algunas frases en castellano, aunque tampoco es nada del otro mundo.

Jugabilidad: 66

El comportamiento de los bólidos es muy arcade, lo que provoca reacciones en ocasiones excesivamente irreales, y que pueden defraudar a los amantes de los simuladores.

Diversión: 74

Tiene modos de juego y opciones suficientes para garantizarla, pero la jugabilidad empobrece un poco este aspecto.

Opinión:

Es una pena que un control tan poco afortunado de al traste con un juego correctamente desarrollado como éste. Las buenas cualidades gráficas, los modos de juego -con el incuestionable atractivo del modo 24 horas-, hacían prever un buen resultado, pero la sensación que transmite al jugarlo no es ni la del realismo de «Gran Turismo» o «V-Rally 2», ni hace descargar adrenalina como «Ridge Racer Type 4». Simplemente es... irreal. Sólo recomendable si quieres experimentar la sensación de correr 24 horas seguidas.



- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Por ti no pasan los siglos, colega



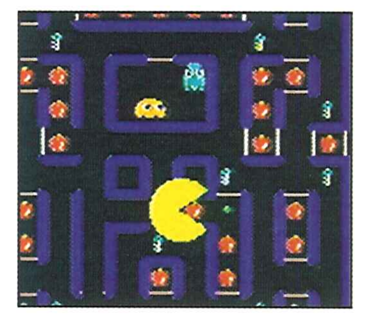
Puede que alguno de vosotros aún no hubiese nacido cuando el clásico "comecocos" llegó por primera vez a los salones recreativos. Ahora, 20 años después, Namco nos brinda la oportunidad de recuperar este adictivo título en una edición renovada para la portátil de Nintendo.

La verdad es que, por mucho que pase el tiempo, volver a controlar este simpático circulillo amarillo y recorrer un montón de laberintos devorando cuantos puntos se nos pongan por delante, sigue resultando una tarea divertidísima.

Hasta los jugadores más exigentes caerán rendidos ante el mismo «Pacman» que hizo furor hace unas décadas en los salones recreativos, gracias a una jugabilidad a prueba de bomba que se ha mantenido intacta hasta ahora.

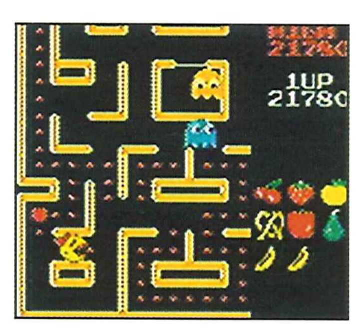
Pero no contentos con eso, los chicos de Namco han decidido brindarnos un juego completamente nuevo, y así -además de poder jugar a la versión clásica- también podremos disfrutar de «Super Pacman», un nuevo juego en el que nuestro protagonista debe ir encontrando llaves para abrirse camino a través de los laberintos, y en el que podremos transformarnos en una enorme pelota amarilla con capacidad para atravesar paredes.

Por lo demás, infinidad de niveles, una dificultad algo elevada, y diversión asegurada durante horas ante nuestra Game Boy siguen siendo las principales bazas de un juego por el que no pasan los años y que sigue siendo un auténtico monumento a la jugabilidad.

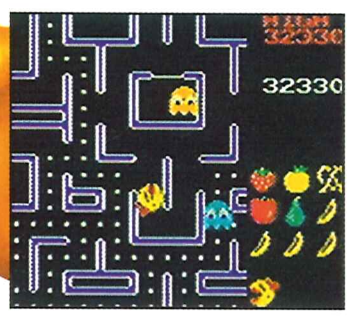






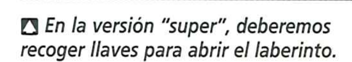


El modo clásico mantiene toda la adicción de la antigua recreativa.

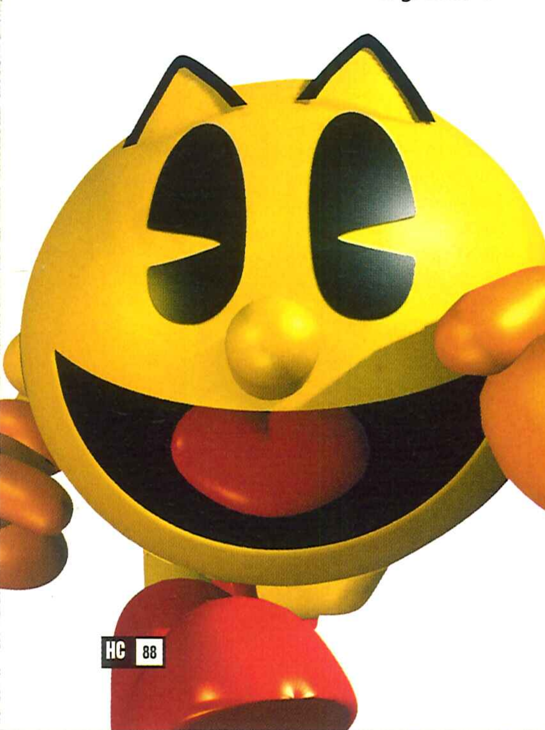


El número de niveles es enorme, como la diversión que produce recorrerlos.





En la versión "super", deberemos recoger llaves para abrir el laberinto.





Gráficos:	68
Sonido:	54
Jugabilidad:	93
Diversión:	90

Opinión:

Aunque no destaca por sus características técnicas, la enorme jugabilidad y diversión de este juego de Namco nos mantendrán pegados a nuestra consola durante mucho tiempo. Si a todo esto le unimos el gran número de niveles y un nuevo juego, nos encontramos con uno de los mejores puzzles que podemos encontrar en GB.

Valoración 89

Baloncesto para todos los gustos

Tras la excelente entrega con la que Acclaim nos obsequió el año pasado, en esta versión del 2000 nos ofrece dos juegos en uno: el ya clásico "dos contra dos" y un simulador con todas las de la ley. Dos estilos completamente diferentes para que todo el mundo encuentre un juego a su medida.

NBA JAM 2000

Y es que desde la pantalla de inicio se nos ofrece la posibilidad de entrar en cualquiera de las dos modalidades: bien en el Modo Simulador (con partidos como los de verdad con sus reglas y opciones), o bien en el modo Jam, que recupera los míticos "dos contra dos" en los que todo vale.

Desde luego es como tener dos juegos en uno, porque, además, cada modalidad cuenta con sus propios menús y sus correspondientes opciones, además de un estilo completamente diferente. Así que vamos por partes.

EL MODO SIMULADOR. Tiene mucho del que pudimos disfrutar en la anterior entrega. Es un simulador difícil, que propone baloncesto de verdad, muy bien realizado, (sobre todo en el tema de las animaciones), y con multitud de posibilidades en el juego. En definitiva, un modo para disfrutar del basket más real, con todo tipo de opciones, plantillas actualizadas y un control adecuado, aunque también es verdad que sigue arrastrando un problemilla que detectamos en la anterior entrega, que es el extraño sistema de pases, que a veces nos hace enviar el balón hacia donde no queremos. Por el contrario, la mecánica de tiro está ahora más ajustada, y aunque resulta más difícil clavar triples, también parece más real.

Hay que señalar por otro lado, que se han suprimido las opciones de traspasos y edición de jugadores, aunque sí se mantienen los concursos de triples y de tiros libres.

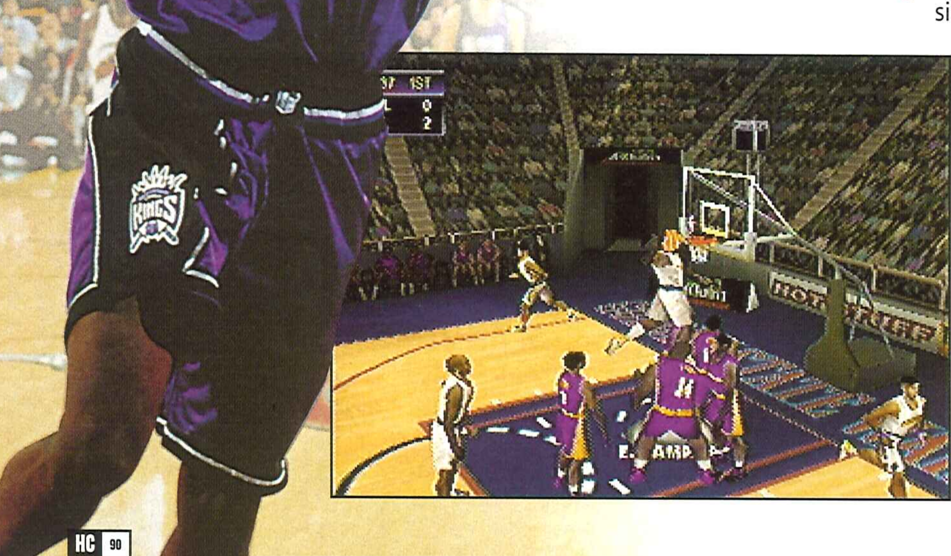
EL MODO JAM. Se presenta con el mismo motor gráfico que el simulador, y nos ofrece el clásico enfrentamiento de dos contra dos, con los mejores representantes de cada equipo de la NBA.

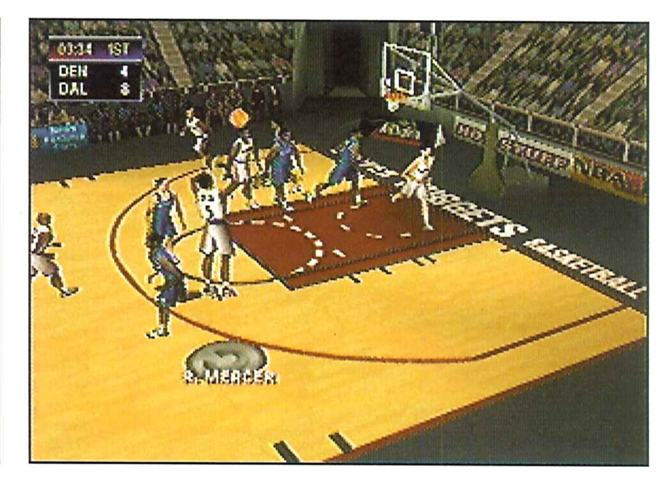
Por supuesto, en estos partidos vale todo, se puede repartir leña sin temor a ser sancionados y también realizar mates imposibles.

Además, cuenta con varias canchas a elegir, además de los pabellones oficiales, y en este caso sí contamos con una opción para editar jugadores, además de la posibilidad de jugar una competición. Es posible que se echen en falta algunas de las opciones con las que contaba el antiguo «NBA Jam» en este modalidad, pero las que hay cumplen, y para cuatro jugadores sigue teniendo un atractivo innegable.

Como veis, se trata de dos formas diferentes de disfrutar del baloncesto, con un estilo distinto, pero igualmente atractivas y con la ventaja de poder disponer de ambas en un solo cartucho.

Manuel del Campo





⊙ Tipo: **Deportivo**
⊙ Compañía: **Acclaim**
⊙ Distribuidora: **Acclaim España**
⊙ Precio: **9.990 ptas.**
⊙ Jugadores: **De 1 a 4**
⊙ Idioma: **Inglés**

El Modo Jam: dos contra dos

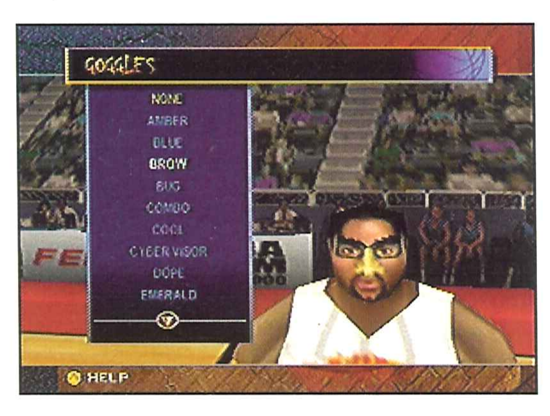








Además del Modo Simulador, el juego cuenta con un Modo Jam, para partidos de dos contra dos, que en realidad es casi otro juego, con sus correspondientes opciones y torneos. Como sabéis, en este modo vale todo, no hay reglas y es muy divertido y espectacular.



El modo Jam es el único que cuenta con una opción para crear jugadores. Eso sí, esta opción es de lo más completa.







Alternativas: *Sin duda, este es el mejor juego de baloncesto para N64 ahora mismo. El mes próximo llegará «NBA Live 2000», cuyo estilo ya conocéis de anteriores entregas. Pero unir dos juegos en uno es una cualidad exclusiva de este «NBA Jam 2000».*

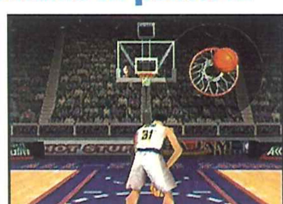


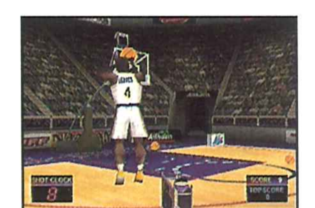
Los jugadores cuentan ahora con algunas opciones nuevas a la hora de manejar el balón, driblar o pivotar debajo de la canasta.



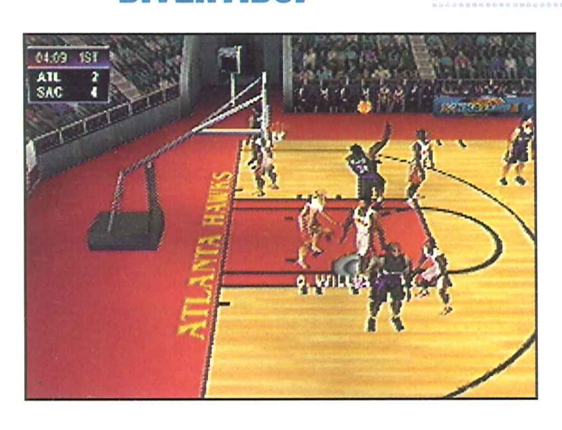
Con sus DOS MODALIDADES de juego diferentes, «NBA Jam 2000» se convierte en un juego de basket muy COMPLETO Y DIVERTIDO.

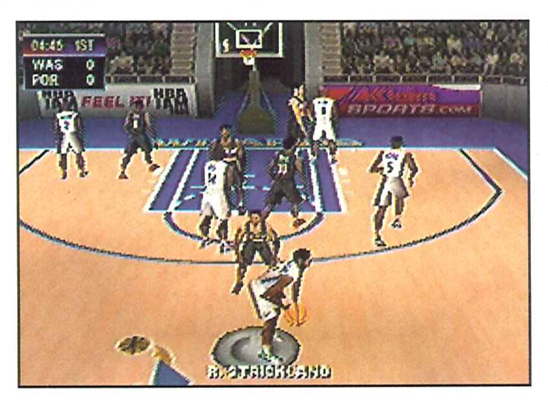
Afinando la puntería





El Modo Simulador cuenta con dos opciones que ya vimos en la entrega anterior. Una consiste en una especie de entrenamiento para los tiros libres, con el curioso sistema de la canasta y el balón apareciendo en la esquina derecha. El otro es un emocionante concurso de triples en el que pueden participar varios jugadores.





Gráficos: 91

Mantiene la excelente factura de la entrega anterior, si acaso algo mejorada con unos jugadores más estilizados.

Sonido: 89

Excelente en todos sus apartados, y aunque los comentarios estén en inglés, hay que reconocer que son muy buenos, variados y muy bien ajustados.

Jugabilidad: 87

El complicado sistema de pases sigue sin convencer, pero en general no hace falta ser Jordan para realizar virguerías.

Diversión: 90

La posibilidad de disfrutar del baloncesto de dos maneras diferentes, a cual más divertida, resulta un atractivo irresistible.

Opinión:

Tras muchas entregas, Acclaim ha dado con la fórmula ideal: ofrecer en un mismo juego dos vertientes del baloncesto: el simulador real y apasionante, y los partidos alocados y espectaculares con sólo cuatro jugadores en pista. Aunque esto haya provocado un recorte en las opciones (tal vez buscado por Acclaim para simplificar el juego), no hay duda de que disponer de ambas modalidades consigue que «NBA Jam 2000» tenga cuerda para mucho rato. Además, como juego de baloncesto en sí, cuenta con una realización muy buena, y sólo un sistema de pases discutible, empaña ligeramente su enorme jugabilidad.

Valoración 90

Comienza el espectáculo

WWF ATTITUDE™ Get It!

Como ya demostró en Nintendo 64 y PlayStation, Acclaim ha conseguido crear el mejor juego de Wrestling del momento, y por eso no ha querido dejar a los jugadores de Dreamcast sin su ración de lucha al más puro estilo de los shows televisivos.

Ya analizamos en números anteriores las versiones para Nintendo 64 y PlayStation de este «WWF Attitude», que nos dejaron francamente sorprendidos por su calidad. Sin embargo, tenemos que reconocer que esperábamos mucho más de esta versión que, lejos de aprovechar toda la potencia de la nueva consola, se limita a trasladar prácticamente tal cual las versiones de las máquinas de Nintendo y Sony.

La única actualización se deja ver en la lista de luchadores, en la que se ha incluido alguno nuevo, pero ahí acaba todo.

Por lo tanto, lo que dijimos en su momento de este juego es aplicable a esta conversión para Dreamcast: cientos de movimientos, luchadores bien caracterizados y con movimientos realistas, una intro distinta para acompañar la salida al ring de cada uno y, sobre todo, decenas de modos de juego para satisfacer a todo tipo de jugador.

Sin embargo, nos ha llamado mucho la atención -negativamente-, la ausencia de cámaras alternativas con las que seguir el desarrollo de los combates, sobre todo porque las otras versiones sí las incluían. Y la verdad es que se echan de menos, ya que la única que incluye el juego no está demasiado conseguida y provoca que, en muchos golpes, gran parte de la anatomía de los luchadores quede fuera de la zona de visión.

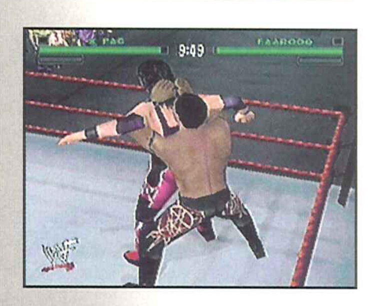
A PESAR DE TODO, UN BUEN JUEGO.

Pero no os llevéis una mala impresión, porque «Attitude» sigue siendo un juego muy divertido, con más modalidades que cualquier otro título de Wrestling de cualquier consola, pero es que Dreamcast no anda precisamente falta de juegos de lucha de calidad: «Soul Calibur», «Virtua Fighter 3tb» o «Ready 2 Rumble» demuestran aprovechar mucho más la capacidad de la consola a todos los niveles.

En definitiva, con un poco de empeño Acclaim podía haber logrado un juego a la altura de los mejores, pero tenemos que conformarnos con una versión de calidad, pero que queda por debajo de lo que podía haber dado de sí. Un juego divertido, sin duda, pero que nos deja con ganas de más.

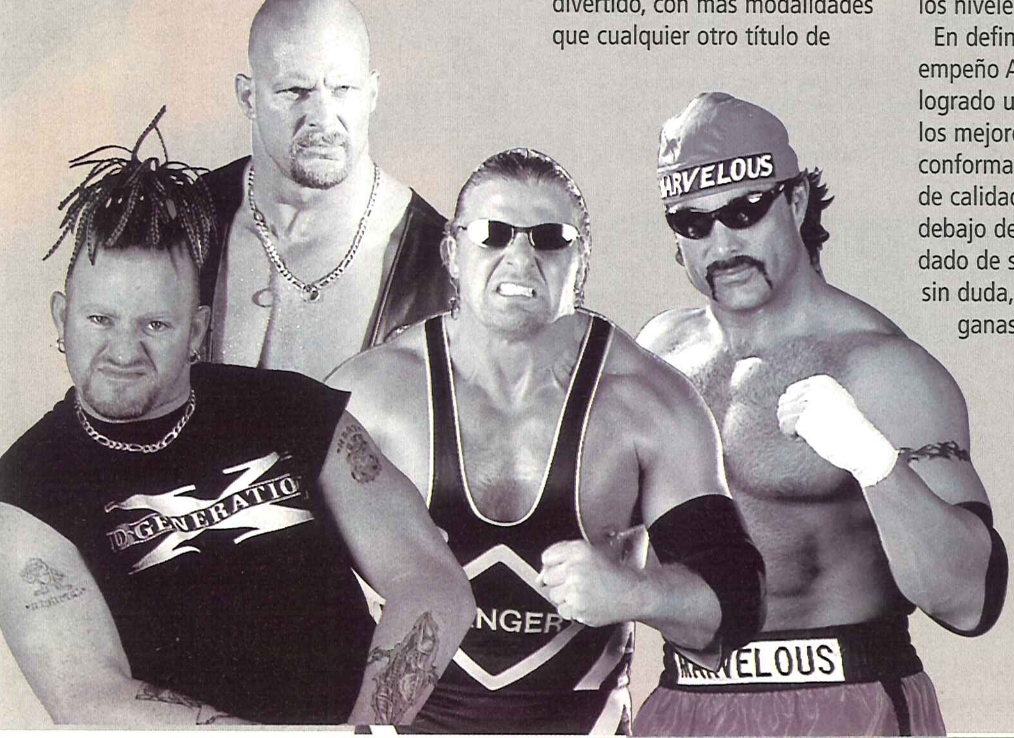
Rubén J. Navarro



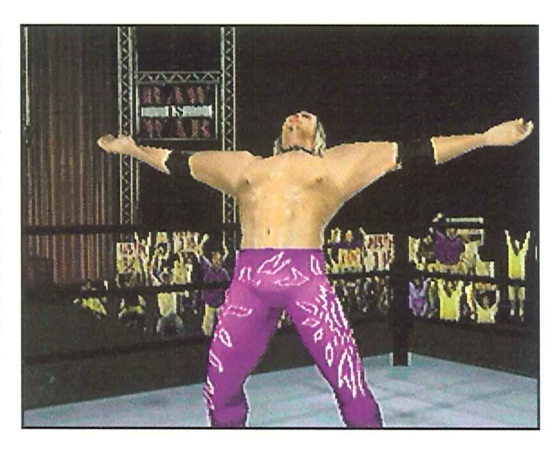




En conjunto, los luchadores pueden realizar más de 300 llaves y golpes diferentes, desde los más sencillos a los combos más complicados.



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

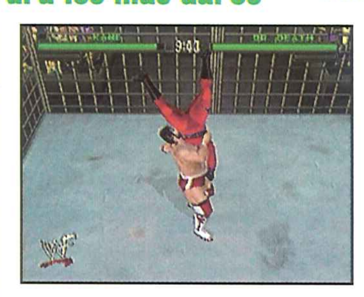


Uno de los aspectos más atractivos del juego es la posibilidad de ver las espectaculares entradas de los luchadores al ring. Cada uno tiene su estilo y música propios, y además realizarán sus típicas "payasadas".



Un completísimo editor nos permitirá crear a nuestros propios luchadores. Podemos elegir el volumen del cuerpo, los rasgos de la cara, su vestuario e incluso las combinaciones de golpes que queremos que realice en los combates.

Para los más duros





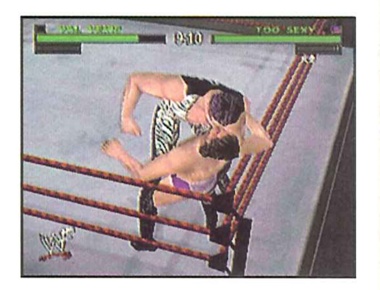
Entre las interminables opciones de juego encontramos dos imprescindibles para los amantes de las emociones fuertes. La primera es el modo "Jaula", donde podemos disputar combates dentro de un ring del que no hay escape posible al estar rodeado por barrotes.
El otro modo es el famoso "Hardcore", en el que cuadrilátero se llena de variopintos objetos como maletines, señales de stop y hasta orinales con los que podremos golpear a nuestros adversarios.

Este título ya nos ASOMBRÓ en PlayStation y N64. Sin embargo, esta versión de Dreamcast, pese a seguir siendo un BUEN JUEGO, no nos ha SORPRENDIDO tanto como esperábamos.



Lo mejor de «Attitude» es la gran cantidad de modos de juego que incluye: "Lumberjack", "Carreer", "Gauntlet" o "Royal Rumble"son tan sólo algunos ejemplos.

Alternativas: *Si buscáis un buen juego de wrestling, lo tenéis ante vosotros. Ahora bien, dentro del género de la lucha en general queda muy por debajo de «Soul Calibur», «Virtua Fighter 3tb» o incluso «Ready 2 Rumble».*



Todos contra todos







Hay más de quince modos multijugador en los que pueden competir hasta cuatro jugadores simultáneos. Todas las combinaciones son posibles: tres contra uno, todos contra todos...

Gráficos:



Los luchadores están bastante detallados, pero los programadores se han limitado a trasladar el aspecto que presentan en otras versiones. Dreamcast debe dar mucho más de sí.

Sonido:



El fantástico chip de sonido sirve a la perfección para crear una atmósfera propicia para la lucha, con los gritos de la multitud, las exclamaciones de los luchadores y la música propia de cada uno.

Jugabilidad:



Ofrece una cantidad de movimientos muy difícil de igualar, y los hay tanto asequibles para los novatos, como complicados para los expertos. Sin embargo, éstos se ejecutan con cierta lentitud, lo que repercute directamente en el desarrollo de los combates.

Diversión:



Es el juego de lucha para Dreamcast que más modalidades de pelea ofrece, tanto en solitario como en multijugador.
La cantidad de golpes que incluye hará que tardéis meses en dominarlo mientras os divertís de lo lindo con él.

Opinión:

Si miráis por separado las puntuaciones de los apartados anteriores, probablemente penséis que «Attitude» merecería una nota final algo más abultada. Lo cierto es que estamos ante un sensacional juego de wrestling, muy divertido y espectacular y con muchísimas posibilidades de juego, pero nos da la sensación de que se podía haber llegado más lejos con esta versión...

Valoración 82

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Rebellion**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un auténtico espía en miniatura

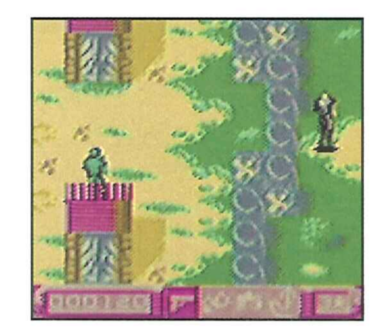
MISSION: IMPOSSIBLE

Cuando ya creíamos haberlo visto todo en la portátil de Nintendo, nos llega este original e impresionante cartucho de espionaje. El primero que, además, es capaz de convertir nuestra consola en un auténtico gadget de agente secreto.

Esta vez Ethan Hunt se enfrenta a un estilo de juego completamente nuevo para Game Boy Color. Hasta 12 misiones nos aguardan en un cartucho que se desarrolla de un modo similar al mismísimo «Metal Gear» de PlayStation.

Y es que nuestro objetivo -además de fotografiar los planos o recoger los objetos de turno- será no ser descubiertos por los agentes enemigos, una tarea nada sencilla debido su notable IA y a los extensos mapeados del juego.

Para llevar a buen fin tan complicada misión, nuestro protagonista será capaz de usar los "gadgets" más variados -desde el constructor de máscaras hasta minicámaras- que se seleccionarán de forma automática para evitar ralentizar el desarrollo. Además, en determinados momentos, podremos utilizar habilidades especiales, como trepar o saltar, que sólo estarán disponibles en ciertos lugares, por lo que al principio tendremos que acostumbrarnos al complicado sistema de control.





Las misiones que deberemos cumplir se nos darán en castellano.

Por otro lado, éste es el primer título de Game Boy que aprovecha el puerto de infrarrojos de la consola -permitiendo convertir nuestra consola en un mando a distancia- y además incluye opciones de agenda, envío y recepción de mensajes y libro de notas.

Una gran variedad en las misiones y una elevada dificultad redondean un gran juego, al que sólo se le puede achacar su escasa duración y la dificultad de algunos niveles.

Un título imprescindible para quienes gusten de las aventuras de espías.

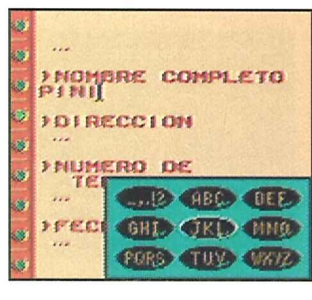




A lo largo del juego, podremos manejar numerosos "gadgets".

Lo importante en «Mission: Impossible» es no ser descubierto.

Game Boy multifunción





Por primera vez, un cartucho de Game Boy nos permite convertir nuestra en consola en algo más que una máquina para jugar: Calculadora, agenda, libro de notas y, gracias al puerto de infrarrojos de la consola, ¡¡hasta en un mando a distancia!!. Todo lo necesario para convertir nuestra GB en un auténtico "gadget" de espía.



Gráficos:	84
Sonido:	79
Jugabilidad:	83
Diversión:	89

Opinión:

Un juego diferente a todo lo visto en GB. Su novedoso estilo de juego y lo variado de sus objetivos conseguirán atrapar al más pintado. Además, «Mission: Impossible» es el primer cartucho que incorpora funciones adicionales para la portátil. Lo único malo es que el juego en sí, con 12 niveles, se hace un poco corto.

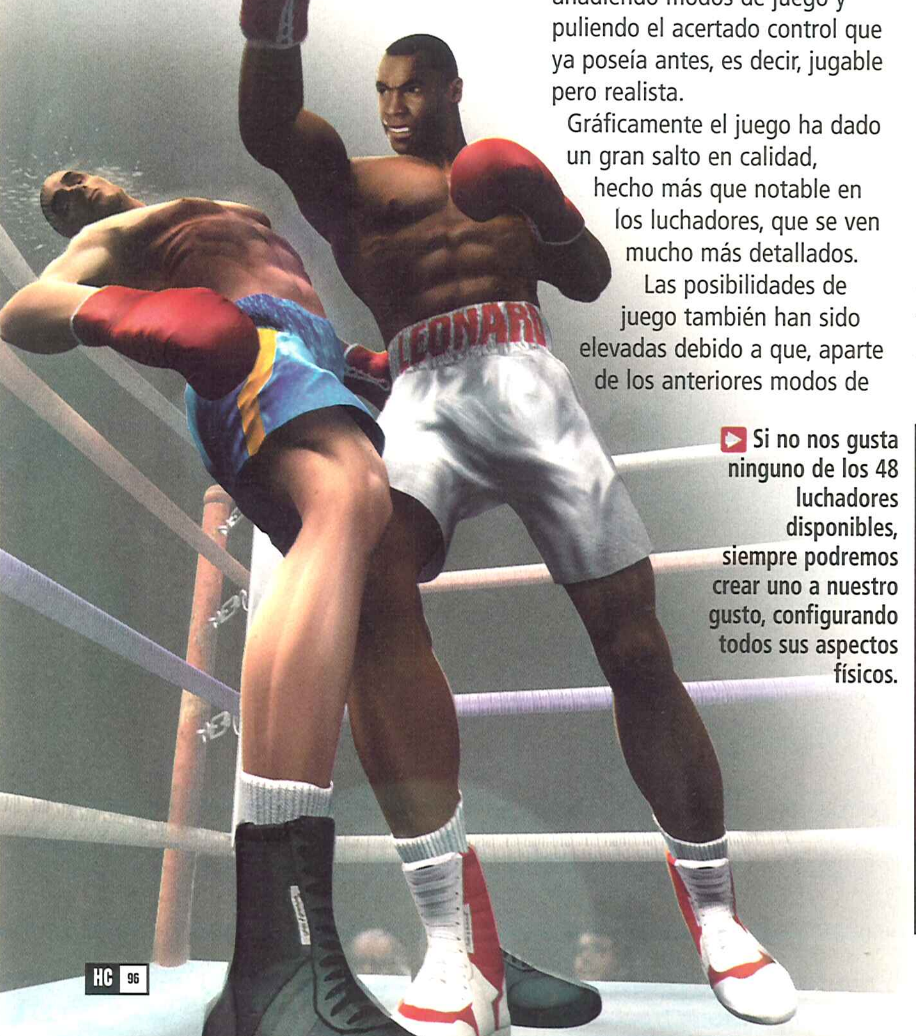


Valoración 90

Directo al estrellato



Parece que las compañías se han puesto de acuerdo este mes para lanzar al mercado toda una legión de juegos de boxeo. Entre ellos se encuentra este «KO Kings 2000», la segunda parte del simulador que EA Sports lanzó para PlayStation hace ahora un año.



Y no penséis que EA Sports, la compañía más especializada en sagas deportivas, se iba a limitar a una mera actualización. En lugar de eso, se ha encargado de hacerle un completo lavado de cara, mejorando la calidad técnica, añadiendo modos de juego y puliendo el acertado control que ya poseía antes, es decir, jugable pero realista.

Gráficamente el juego ha dado un gran salto en calidad, hecho más que notable en los luchadores, que se ven mucho más detallados.

Las posibilidades de juego también han sido elevadas debido a que, aparte de los anteriores modos de juego, (Exhibición, Slugfest y Carrera), se han añadido un par de modos extra: Classic Fights (un modo para mitómanos que nos permitirá recrear algunos de los combates más importantes de la historia), y el Boxer Bio, una base de datos para consultar las características e historial de los luchadores.

Respecto al aspecto más delicado, el control, el juego ha heredado de la primera entrega la persecución del realismo y la simulación por encima de la espectacularidad, obligándonos a pensar cada movimiento antes de realizarlo. Y aunque se usan todos los botones del pad, EA Sports ha conseguido que esto no redunde en complejas y molestas combinaciones de botones. De hecho, al adecuarnos al control tras las primeras partidas, termina por hacerse muy intuitivo y lógico.

El único hecho negativo, que arrastra desde la anterior versión, es su escasa espectacularidad procedente de la rigurosidad en la recreación de un deporte tan serio como el boxeo, y que podría paliarse en parte aumentando la velocidad de los combates.

Sin duda, «KO Kings 2000» es por méritos propios, el mejor y más realista simulador de boxeo que podáis encontrar para la consola de Sony, aunque no sea el más espectacular.

Roberto Ajenjo

Si no nos gusta ninguno de los 48 luchadores disponibles, siempre podremos crear uno a nuestro gusto, configurando todos sus aspectos físicos.

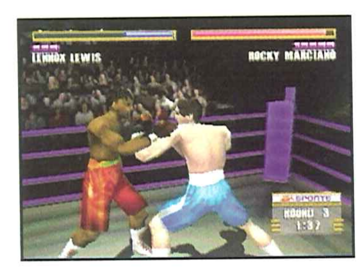
C@ROL

NICKNAME	SWEET SUGAR
CLASS	HEAVYWEIGHT
HEIGHT	1.85M
WEIGHT	81KG
POWER	57
SPEED	53
STAMINA	50
CHIN	45
HEART	45
CUTS	50

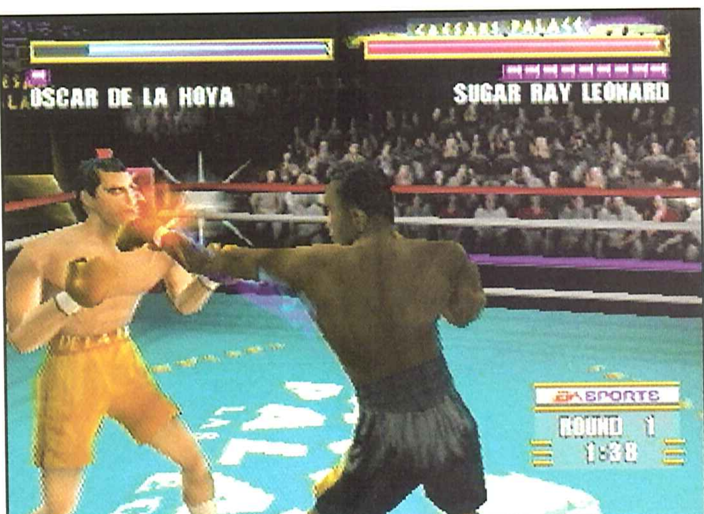
POINTS AVAILABLE 0

CK ✕=MORE ATTRIBUTES ⬆⬇=CHANGE ATTRIBUTE ➡⬅=ADJ

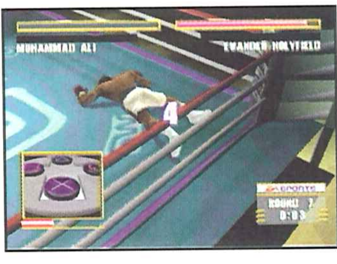
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**



El único defectillo del juego es que se echa en falta un poco más de velocidad en los movimientos de los boxeadores.



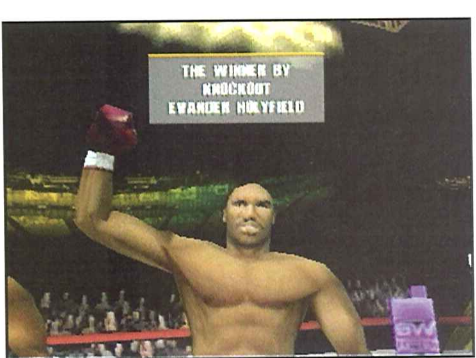
Gráficamente el juego ofrece un muy buen aspecto. Los boxeadores están minuciosamente diseñados y, además, hacen gala de unas excelentes animaciones. En este sentido «KO Kings» es bastante realista.



Para noquear al rival no basta golpear sin pensar: hay que seguir una buena estrategia.

Alternativas: *Este mismo mes aparece «Ready 2 Rumble», que es mucho más espectacular y desenfadado, aunque la calidad de la simulación y el buen equilibrio jugable de «KO Kings» le han aupado a la primera posición del ranking en este deporte.*



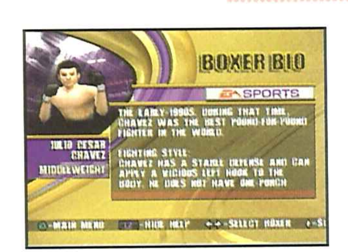


El claro estilo de simulador de «KO Kings» hace que ganar un combate no resulte sencillo.

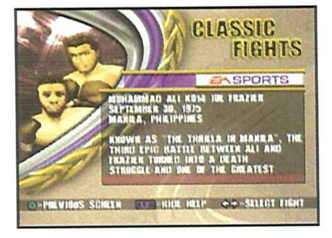
Modos de juego



El Modo Slugfest es una especie de Arcade en el que pelearemos sin reglas contra un luchador tras otro.



Para conocer el historial deportivo y las características físicas reales de los boxeadores, podemos consultar el Modo Boxer Bio.



El nuevo modo Classic Fights nos pone en la piel de las mayores leyendas del boxeo al afrontar algunos combates históricos.



También se incluye el tradicional Modo Carrera, donde dirigiremos a un luchador poco a poco hasta la cima.

La SIMULACIÓN REALISTA Y SERIA del boxeo que propone este juego no redunda en un CONTROL COMPLICADO.



Aunque no participemos activamente en él, en el Modo Carrera podremos llevar a nuestro boxeador a un gimnasio.

Gráficos: 90

Los boxeadores presentan una sorprendente mejora con respecto a la versión anterior en el diseño y las texturas, y además se mueven con bastante suavidad. Sólo se les achaca un poco de lentitud para reaccionar a los botones del pad.

Sonido: 81

Los gritos del público y sonidos de los golpes sirven para cumplir en este aspecto, aunque la escasa contundencia de los mismos hacen que pase casi inadvertido.

Jugabilidad: 84

Obviando la complejidad inherente del boxeo, el control es bastante apropiado, permitiendo efectuar golpes de todo tipo sin tener que rompernos los dedos en el intento.

Diversión: 87

La mayor virtud de este juego es el realismo con que simula este deporte, sin que por ello se pierda en jugabilidad. Le falla la espectacularidad, pero si te gusta el boxeo, lo pasarás en grande.

Opinión:

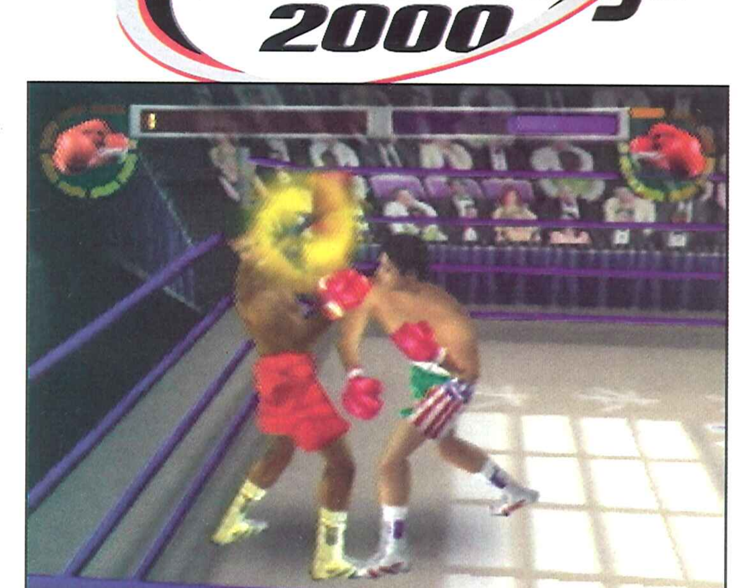
El trabajo que ha hecho EA Sports con esta segunda parte de «KO Kings» es más que elogiable. Empezando por la calidad gráfica, que ha mejorado enormemente, y continuando por las ligeras mejoras en el control, (adaptado para una mayor facilidad de manejo), todo ello completa una excelente actualización que, si bien sigue sin ser un prodigio de espectacularidad, se alza como la mejory más realista alternativa para boxear en PlayStation.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Pegando menos fuerte

EA Sports no se ha limitado a efectuar una versión para PlayStation de su «KO Kings», sino que también ha desarrollado otra para Nintendo 64, la cual por cierto, resulta bastante diferente.



El aspecto gráfico es muy diferente del que presenta la versión de PlayStation, menos brillante, pero de nivel correcto. De hecho, podría pensarse que se trata de un juego totalmente distinto.

Las diferencias entre ambas versiones se aprecian desde la pantalla principal, en la que el diseño de los menús y, más importante, los modos de juego, no son comunes.

Disponemos de los 4 modos habituales: Quick Start (para combates sencillos), Slugfest, Carrera, y una opción para crear luchadores. Para cualquiera de ellos, tenemos a nuestra disposición 25 luchadores reales de 3 categorías, cifra elevada pero bastante inferior a la que ofrece Playstation (48).

Pero es a la hora de jugar cuando saltan a la vista las mayores diferencias. En primer lugar en el apartado gráfico, donde los luchadores tienen un aspecto simplemente correcto. También esta versión adolece de la lentitud de los movimientos de los luchadores, solucionable en parte conectando un Expansion Pak a la consola.

Otra de las mayores diferencias es el control. Si bien las dos ofrecen un alto nivel de jugabilidad, esta versión posee una sencillez muy superior.

En resumen, «KO Kings 2000» resulta menos vistoso en N64 que en la consola de Sony, aunque es más fácil de jugar. Además, también es menos completo en modos de juego, opciones y número de golpes.

En N64 en sí, tiene un duro rival: «Ready 2 Rumble».



El control está tan simplificado que incluso los combos se realizan sencillamente presionando cualquiera de los botones C del pad.



Tras acabar el combate, podremos ver algunas repeticiones de los mejores momentos del combate desde casi cualquier ángulo del ring.



Las grandes estrellas de este deporte están presentes en este cartucho.



Alternativas: *Al igual que ocurre en PlayStation, este mes se lanza para N64 «Ready 2 Rumble", que en este caso sí supera en calidad a este «Knockout Kings 2000», tanto en jugabilidad como en el aspecto técnico.*





Gráficos:	84
Sonido:	81
Jugabilidad:	85
Diversión:	83

Opinión:

Esta versión no difiere de la de PS sólo en los gráficos, modos o en el aspecto de los menús, sino también en el plano jugable. Los combates son lentos, y las concesiones a la jugabilidad hacen demasiado fácil ganar peleas. Es un juego divertido, sin duda, pero da la impresión de que podría haber sido más "contundente".



Tipo: **Aventura de Acción**
Compañía: **Acclaim-Bit Managers**
Distribuidora: **Acclaim España**
Precio: **5.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano**

Más Turok que nunca

Los chicos de Bit Managers no han desaprovechado el lanzamiento de este mismo título para Nintendo 64, y han desarrollado una fantástica aventura de acción que impresiona por todos y cada uno de sus apartados.



Realizar la conversión a una portátil de títulos en principio pensados para consolas "grandes" no es una tarea fácil. No obstante, el grupo de programación catalán Bit Managers siempre ha realizado unas versiones excelentes de «Turok», tan atractivas gráficamente como divertidas de jugar. Y este caso no es una excepción.

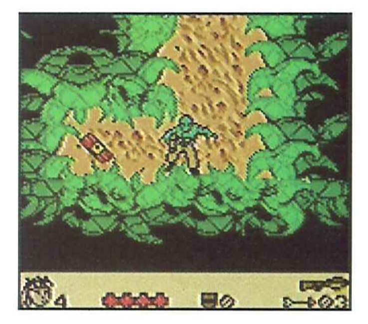
Como sabéis, «Rage Wars» en N64 es un juego netamente multijugador, por lo que su conversión a portátil era algo complicada. Por ello, se ha optado por la idea de realizar un juego completamente nuevo, y la verdad es que el resultado ha sido realmente brillante.

Para empezar, se ha cambiado el concepto lineal de anteriores «Turok» por una vista casi cenital que nos permite movernos en cualquier dirección. Turok ahora es más grande y colorido y está animado a la perfección.

Las fases están divididas en 4 mundos con varios subniveles en cada uno, que destacan sobre todo por su gran variedad. Hay fases de scroll lateral, vertical, otras laberínticas y también otras en las que nos perseguirá un suavísimo scroll automático. En ellos, podremos utilizar nada menos que 25 armas diferentes entre escopetas, bazookas, arcos... aparte de escudos y otros objetos.

«Turok Rage Wars» es un juego que se deja jugar sin problemas, pero esto no quiere decir que sea fácil, al contrario, ya que el nivel de dificultad es alto, y además sólo recibiremos passwords al acabar cada mundo, por lo que pasarse el juego se convierte en una tarea que nos exigirá mucho tiempo.

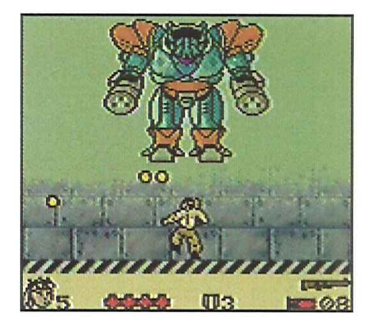
«Turok RW» se convierte por méritos propios en un imprescindible para los fans de las aventuras para GBC.



Turok se disfrazará de "dinosoid" para infiltrarse en las posiciones enemigas.



Las numerosas armas pueden combinarse para dar lugar a otras más poderosas y eficaces.







En «Turok RW» destaca la amplísima variedad de escenarios y enemigos. Un juego tan divertido como difícil.

Gráficos:	92
Sonido:	89
Jugabilidad:	90
Diversión:	93

Opinión:

Bit Managers han conseguido realizar de nuevo una brillantísima aventura de acción, muy buena a nivel técnico y excelente en el plano de la diversión, haciendo de «Turok RW» un cartucho totalmente recomendable. Un aplauso para nuestros amigos de Bit Managers, que han sabido sacar lo mejor de Turok.



Jugando a ser malos

GTA2

El polémico juego basado en robar coches y ponerse al servicio de la "Cosa Nostra" regresa con un renovado apartado visual y las grandes dosis de acción de anteriores entregas. Esta vez, con nuestra reputación entre las bandas criminales de la ciudad en juego.





Como ya ocurriera en la primera parte, las cabinas de teléfono servirán como enlace para recibir órdenes -en castellano- de los mafiosos.

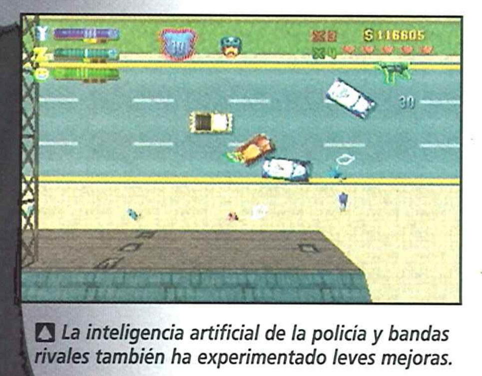
Para intentar repetir el éxito que tuvo la primera parte, DMA no se ha conformado con recuperar el esquema de juego de «GTA» -roba un vehículo, cumple una misión y huye-, sino que en esta segunda parte nos hemos encontrado con un sistema de juego bastante más complejo y variado. Hasta 7 bandas rivales se pelean por el control de la ciudad, y para que nos dejen trabajar para ellos tendremos que ganarnos su respeto eliminando miembros de los clanes contrarios. Así, no sólo se nos exige cumplir un montón de misiones de todo tipo, -eliminar a un sujeto, repartir mercancía o camuflar un coche- sino que además, nos vemos obligados a mantener cierto equilibrio entre los diferentes clanes para conseguir nuevos "trabajitos".

Por lo demás, es en el aspecto visual donde más se notan las mejoras, ya que, además de haber suavizado el molesto zoom de la primera parte, vehículos y personajes son de mayor tamaño, y los movimientos son mucho más suaves.

Además se han incluido nuevos modos -como el "frenesí mortal"- y se le ha dado una mayor importancia a las partes del juego que se desarrollan a pie, con lo que el compacto gana en variedad e interés.

Una música también muy variada -que reproduce la que se puede escuchar en diferentes emisoras de radio-, un extenso catálogo de coches, nuevas armas y el planteamiento "morboso" de ponernos del lado de la mafia, completan un compacto pensado para quienes gusten de jugar a ser los malos de la película.

David Martínez



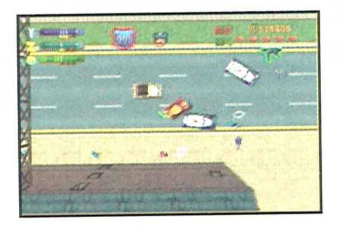
La inteligencia artificial de la policía y bandas rivales también ha experimentado leves mejoras.



- Tipo: **Acción**
- Compañía: **DMA / Take 2**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Misiones a pie



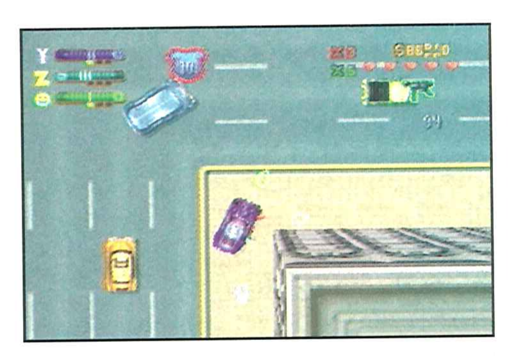


Uno de los aspectos al que se le ha dado una mayor importancia con respecto al primer «Grand Theft Auto» son las tareas que se llevan a cabo a pie. Escaleras, puertas y demás obstáculos nos obligarán a bajar de nuestros vehículos para poder realizar algunas misiones esenciales.



Para cumplir ciertos "encargos", tendremos que hacernos con algún tipo de vehículo en especial -como las ambulancias o los coches de policía-, que nos darán algunas ventajas.





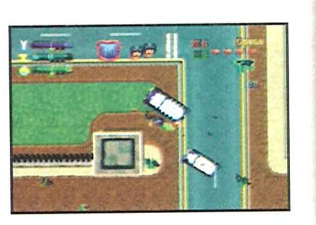
A lo largo del juego podremos conducir cualquiera de los más de 120 vehículos que circulan por las calles.

Frenesí Mortal





Entre las novedades de «GTA2» está la posibilidad de recoger unos items especiales que nos permitirán participar en "crudos" minijuegos. Nuestro objetivo es acabar con un número de personas en un tiempo determinado y utilizando sólo un arma. Eso sí, las municiones son ilimitadas mientras dura este "frenesí mortal", y el premio -en dólares- es muy suculento.



«GTA2» estará calificado para mayores de 18 años. Y es que esto de ser un mafioso no es cosa de niños...

«GTA 2» repite la fórmula de su antecesor y nos coloca AL OTRO LADO DE LA LEY, pero ofreciendo un MEJORADO apartado gráfico.

Distintas bandas se pelean por nuestros servicios. Eso sí, primero hay que mantener contentos a los diferentes "capos" eliminando unos cuantos rivales.

Alternativas: *El primer «GTA» está en Platinum pero, aunque tiene el mismo planteamiento, es bastante peor en todos los sentidos. Si os atrae el argumento probad con «Driver», que supera a «GTA2», sobre todo en espectacularidad gráfica.*

Gráficos: 70

Coches muy pequeños, personajes diminutos y un simplista mapeado cenital pueblan la pantalla. Eso sí, se ha mejorado el molesto zoom del primer «GTA» y la sensación de velocidad está bastante bien. Cumplen con su cometido.

Sonido: 83

El sonido de los coches se hace un poco pesado, pero las melodías -ya sea de modo normal o imitando las emisoras de radio- son de lo más variado... ¡hay hasta música clásica!

Jugabilidad: 75

Los coches se manejan a la perfección desde las primeras partidas, cosa que no ocurre cuando manejamos al delincuente a pie, que hace gala de un mal sistema de control.

Diversión: 78

Consigue enganchar gracias a la "peculiaridad" de sus misiones y a su rápido desarrollo, pero a la larga puede resultar repetitivo.

Opinión:

«GTA 2» es un título muy particular. Para empezar hay que aclarar que se trata de un juego exclusivamente para adultos, puesto que, a pesar de que tiene una pinta "inocente", su argumento es bastante crudo. Partiendo de esta base, también hay que decir que gráficamente no es ninguna maravilla y, sin duda, el juego no entra por los ojos. Pero al ponerte a jugar... no sé, tiene un "algo" que hace que te piques y puede resultar muy entretenido. Si te atrae la idea de estar al otro lado de la ley, (en la ficción, por supuesto), «GTA2» te divertirá.



PlayStation

- Tipo: **Inteligencia**
- Compañía: **Hasbro**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Nintendo 64

- Tipo: **Inteligencia**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

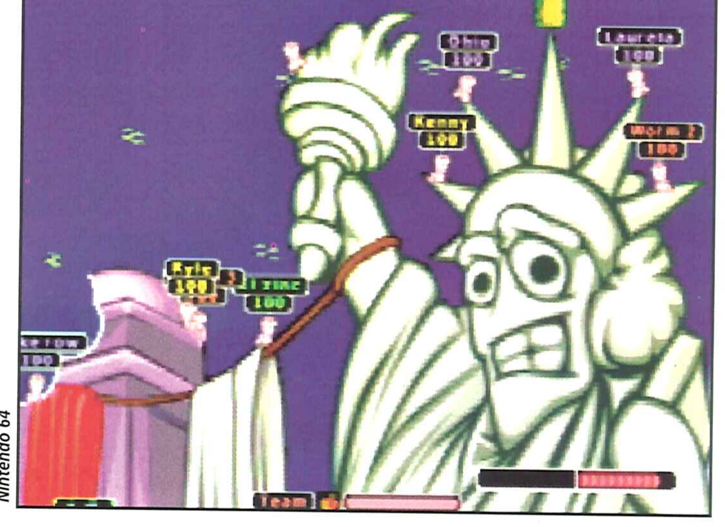
Guerra sin cuartel



Los gusanos más belicosos de la historia han invadido nuestras consolas. En el caso de PS hay reincidencia, pues es ya la segunda entrega de la serie aparecida para este formato. Para N64, sin embargo, se trata de una novedad. Una agradable novedad.

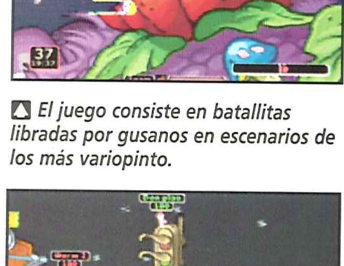


El juego consiste en batallitas libradas por gusanos en escenarios de los más variopinto.



Jugar en solitario resulta entretenido, pero hacerlo 4 amigos, cada uno con un bando de gusanos, puede convertirse en una forma muy divertida de pasar la tarde.





Ante todo conviene aclarar que las diferencias entre las versiones de ambas consolas son mínimas. Salvo la presentación de los diferentes menús y unas pequeñas diferencias en cuanto a selección de opciones, ambos juegos son prácticamente idénticos; con los mismos defectos (muy pocos) y los mismos aciertos (bastantes).

La serie «Worms» está basada en una idea muy original: cada jugador controla un comando de gusanos (de hasta cuatro miembros) cuya misión es, lógicamente, eliminar a los gusanos enemigos. Para ello disponen de todo un arsenal de armas tales como misiles o granadas, o incluso algunas bastante más exóticas como bananas explosivas u ovejas kamikazes. La acción se desarrolla por turnos, un gusano de cada bando por vez, y aunque cada arma se emplea de forma diferente, en general todo se reduce a una cuestión de puntería y de saber calcular tiros parabólicos.

Visualmente no hace grandes alardes técnicos, pero los escenarios son divertidos y la mayor pega es el diminuto tamaño de los protagonistas.

Un juego original, con una gran jugabilidad, entretenido en el modo individual y muy divertido en el multijugador. No es ninguna maravilla, pero sin duda es una oferta a tener en cuenta, sobre todo por los fans de los juegos de inteligencia.



«Worms» tiene bastante de estrategia y consiste en colocar a nuestras "tropas" en los lugares adecuados.





A pesar de su simple apariencia, este juego sabe hacerse muy divertido. Eso sí, si andas mal de la vista...



TUROK

RAGE WARS™

INSTINTO DE SUPERVIVENCIA

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR

www.turok.com

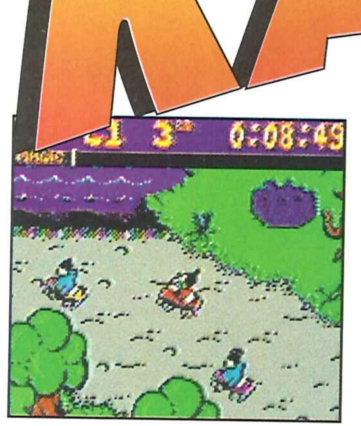
AKKLAIM

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Una aventura a todo gas

MICKEY'S RACING ADVENTURE

Aunque todos esperábamos un juego de velocidad más "tradicional", el ratón Mickey ha decidido embarcarse en una enorme aventura que gira alrededor de unas divertidas carreras motorizadas.







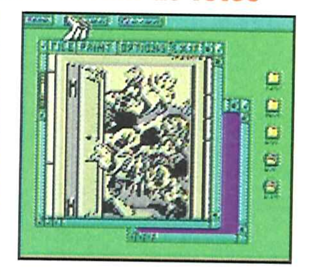
Como si no fuera suficiente con una trepidante competición motorizada, los personajes más famosos de la factoría Disney se han metido de lleno en un cartucho que combina a partes iguales la velocidad, los puzzles y el juego de rol.

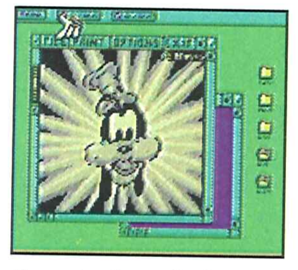
Diálogos, investigación y recogida de objetos serán sólo una parte de la misión que Mickey, Donald y compañía deben llevar a cabo, ya que, en lugar de los típicos combates de los RPG, los momentos de acción del cartucho los proporcionarán las carreras -en coche o en lancha- contra los malvados golfos apandadores.

Además de un apartado técnico soberbio -especialmente en las partes de aventura- el juego cuenta con pequeños juegos de bonus protagonizados por Pluto, nos permite cambiar de personaje y modificar nuestro vehículo en cualquier momento y, además, nos ofrece pequeños "extras" -como la galería de imágenes para "GB Camera"- que nos mantendrán pegados a nuestra GBC durante mucho tiempo. Y para redondear la faena, los textos están en castellano.

En fin, un cartucho muy original y divertido que sabrá entretener a todo tipo de jugones.

Con álbum de fotos





Uno de los "extras" más curiosos de «Mickey's Racing Adventure» es la posibilidad de acceder a un álbum de fotos con los personajes del juego. Si además disponemos de una "GB Printer" podremos imprimir y modificar estas imágenes a nuestro gusto.

Y también Pluto





Además de poder escoger entre Mickey, Donald o Minnie para correr en las diferentes competiciones, tendremos la posibilidad de participar en un juego de bonus protagonizado por Pluto. Este simpático perro tendrá la misión de ir recogiendo objetos en un minijuego tipo «Boulder Dash».



Gráficos:	94
Sonido:	83
Jugabilidad:	86
Diversión:	88

Opinión:

Un magistral trabajo gráfico y un variado planteamiento que navega entre el rol y la velocidad, colocan a Mickey en uno de los mejores cartuchos disponibles para GBC. Puzzles, ambientación, y traducción de los textos redondean esta pequeña maravilla, a la que sólo se le puede achacar una cierta dificultad en el control.

Valoración 89



MUSIC™ 2000

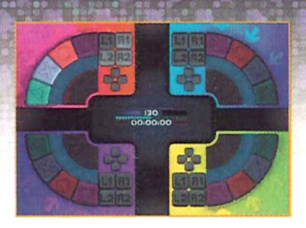
GENERADOR DE MÙSICA PARA PLAYSTATION



Combina sonidos instrumentales y *riffs* para realizar increíbles pistas musicales, atrévete con diferentes estilos: *rock, hip-hop, drum'n'bass, techno* o *house.*



Produce videos profesionales seleccionando entre más de 300 formas, luces y efectos, y guarda tus creaciones en la tarjeta de memoria para jugar luego con amigos.



Crea variaciones alucinantes combinando bloques de música,e improvisa también con otros amigos para una *jam session* via Multi Tap. (Hasta 4 jugadores).



JESTER INTERACTIVE

www.codemasters.com



Codemasters Spain - Calle Orense n.85, 28020 Madrid, Spain
Tel: +34 91 567 8461 Fax: +34 91 571 4244

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74

www.music-2000.co.uk



Comienza la competición

F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast

Después de la primera oleada de títulos para Dreamcast, ya empiezan a salir al mercado títulos para géneros ya ocupados, abriendo el camino a la competencia. Este es el caso de «F1 WGP», el juego de Fórmula 1 que cuenta con la licencia oficial de la FIA.









Dura competencia, sobre todo teniendo en cuenta que el juego al que este título tiene que enfrentarse, o sea «Mónaco GP2», ya demostró una gran calidad técnica, aparte de un concepto de simulación hiperrealista que ha colocado el listón muy alto ya desde el principio.

Para empezar, «F1 WGP» ofrece el indudable atractivo de poseer la licencia oficial de la FIA, y como consecuencia, los 22 pilotos y 16 circuitos reales, aunque por desgracia son de la temporada pasada (no están ni De la rosa ni Gené). Primera cucharada agridulce.

En el tema técnico, se puede apreciar por las pantallas que acompañan a este comentario el cuidado con que se ha tratado el apartado gráfico, resaltando por encima de todo los detalladísimos circuitos y los numerosos efectos gráficos. Pero surge un problema: que en cuanto superamos los 200 km/h se empiezan a notar unas inesperadas ralentizaciones que resultan bastante molestas. He aquí el segundo trago de salsa agridulce.

VOCACIÓN DE SIMULADOR.

Y si nos fijamos en la jugabilidad, «F1 WGP» mantiene de la versión original para Nintendo 64 la vocación de simulador, con múltiples opciones de configuración de los coches, posibilidad de activar daños, toda la reglamentación oficial del campeonato, etc.

Como suele suceder en este tipo de simuladores, manejar los monoplazas no resulta sencillo, pero no da la sensación de que esto ocurra precisamente por la lógica dificultad inherente del pilotaje de un bólido a 300 km/h, sino más bien porque se ha dotado de una sensibilidad excesiva a los coches, que reaccionan un poco exageradamente al más mínimo roce del pad, convirtiéndose las carreras en una batalla más por controlar nuestro coche que por alcanzar la primera posición.

Es extraño, pero parece que los peores defectos del juego coinciden precisamente con sus mayores virtudes, y al final el juego no termina de convencer del todo.

Es un simulador de buena calidad, pero nos ha dejado un sabor... agridulce.

Roberto Ajenjo





Hay 5 vistas, 3 desde el interior del vehículo y 2 exteriores. Todas ellas resultan jugables.

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **VideoSystem**
- Distribuidora: **SEGA**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Los modos de siempre

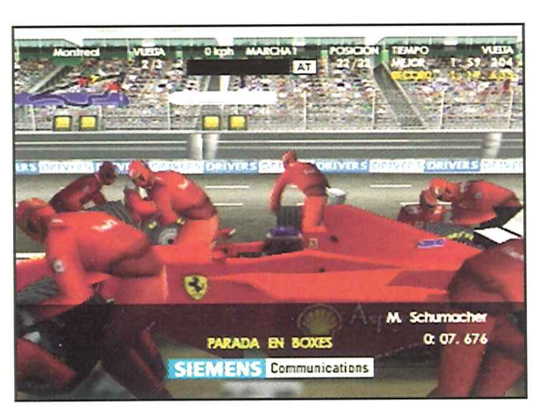








Los 4 modos de juego incluidos (Carrera individual, Campeonato, Contrarreloj y 2 jugadores), son suficientes para garantizar una simulación correcta, pero no hubiese estado de más alguno nuevo para darle algo más de frescura.



Las paradas en boxes, en las que vemos trabajar a los técnicos de nuestro equipo, son una muestra más de la excelente labor gráfica realizada por los programadores del juego.

El SENSACIONAL apartado GRÁFICO contrasta con una extraña JUGABILIDAD.

Alternativas:

El otro juego de fórmula 1 disponible para Dreamcast, «Mónaco GP2», se ha visto superado en algunos aspectos por este «F1 WGP», como el detalle gráfico y la licencia oficial, pero en general es un juego más completo y mejor equilibrado.





El juego cuenta con la licencia oficial, pero de la temporada pasada, por lo que no podremos correr con Pedro De la Rosa ni con Marc Gené.



Hay un buen número de útiles opciones de configuración mecánicas, entre ellas una que corrige en parte el exceso de sensibilidad en la dirección.



El juego está cargado de detalles gráficos de calidad, tanto en los escenarios como en los propios coches. Una auténtica delicia visual.



Gráficos: 91

Los circuitos muestran un aspecto simplemente extraordinario por lo detallado, y lo mismo puede decirse de los vehículos, pero los descensos de la tasa de imágenes por segundo a altas velocidades se hacen molestamente evidentes.

Sonido: 82

La música y los efectos de sonido son correctos, sólo ha faltado el comentarista en castellano en lugar de los subtítulos traducidos que aparecen en pantalla.

Jugabilidad: 80

Los coches son demasiado sensibles al movimiento del joystick, y se empeñan en hacer continuamente unos derrapes traseros un tanto extraños. Es cuestión de acostumbrarse, pero podía haberse pulido un poco.

Diversión: 83

Se echa un falta algún modo adicional, ya que tiene los justos. Es un simulador realista y muy clásico, que puede divertir durante bastante tiempo, pero más por su espectacularidad que por su jugabilidad.

Opinión:

«F1 WGP» ha resultado ser un juego de contrastes: aúna muy buenas virtudes como la licencia oficial o su excepcional calidad gráfica, con algunos defectos como las dichosas ralentizaciones, el incómodo control o el número de modos de juego. Todo esto configura un juego de bastante calidad, pero da la impresión de que podía haber dado un poco más de sí y que podía haber sido un juego redondo si se hubieran pulido algunos aspectos.



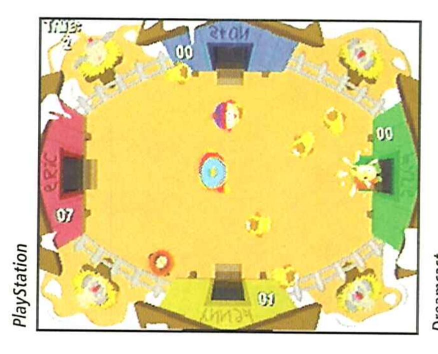
- Tipo: **Party Game**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

- Tipo: **Party Game**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

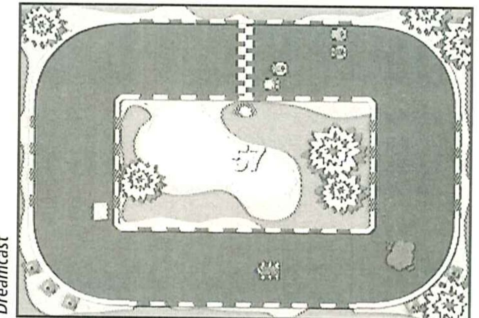
Un concurso con los personajes de South Park

South Park: Chef's Luv Shack

¿Estaremos ante el nacimiento de un nuevo género? Parece que a Acclaim le ha gustado la idea del singular «Mario Party» para N64, y nos trae un "juego de sociedad" para Dreamcast y PlayStation que estará protagonizado por los personajes de South Park.



PlayStation



Dreamcast

Para aquellos que no conozcan la serie de TV -que en España se emite sólo por Vía Digital-, diremos que South Park trata de 4 muchachos, nada inocentes, que viven en un pueblo de la América profunda. Insultos, palabras malsonantes y situaciones extravagantes se suceden sin orden ni concierto por unos desternillantes capítulos incapaces de dejar a nadie indiferente. Y claro, con este curioso argumento, ¿qué mejor que meter a Kyle, Cartman, Stan y Kenny en un programa de TV presentado por nuestro cocinero favorito?



PlayStation

Uno de los mayores inconvenientes es que los textos están en inglés.

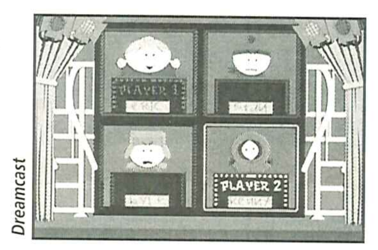
Puestos a jugar, la cosa tiene muy poco de convencional, se trata de un concurso de preguntas y respuestas -desde cultura general hasta el típico estilo corrosivo de temas como "Brasas para vuestros culos"- que se intercalan con sencillísimas pruebas, todas ellas diseñadas para la participación de 4 jugadores simultáneos.

Y la verdad es que la idea es muy divertida. Juntar a cuatro amigos para disputar carreras en karts, lanzar ranas o destruir meteoritos en un clon de «Asteroids» -mientras responden cientos de preguntas- parece un buen modo de pasar la tarde.

Sin embargo, el juego cuenta con dos importantes inconvenientes. En primer lugar, toda la diversión que proporciona jugar entre 4, desaparece cuando sólo lo hace uno y, además, si no eres un fanático de la serie y dominas el inglés a la perfección, las preguntas se convierten en una cuestión de azar, lo que unido a que son casi siempre temas de historia americana, le resta casi todo el interés al juego.

Por lo demás, el doblaje en inglés corre a cargo de los mismos actores que la serie original, y el aspecto visual mantiene ese estilo de dibujos animados "malos".

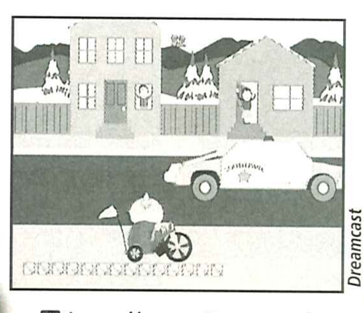
En definitiva, que no creemos que este juego vaya a calar muy hondo ni en Play ni en DC, aunque los fans acérrimos de la serie puede que lo encuentren divertido... si aguantan, además de los inconvenientes mencionados, unos tiempos de carga larguísimos...



Dreamcast

El aspecto gráfico de ambas versiones es muy similar, fiel a la serie de TV.





Dreamcast

La versión para Dreamcast tiene algunos juegos y opciones más.

Gráficos:	68
Sonido:	80
Jugabilidad:	75
Diversión:	69

Valoración 69

¡¡GRAN COMBATE!!

Un juego ultra rápido, con combos que harán sangrar tus narices; ataques especiales y montones de movimientos que indican que Capcom es el rey de este género.



Marvel Vs Capcom ofrece 5 perversos y variados modos de juego incluyendo Arcade, Versus, Entrenamiento, Supervivencia y Fiebre Cruzada; un singular combate de un equipo de 4 jugadores con un resultado de completo caos que es exclusivo para Dreamcast. Juega 15 super personajes humanos de los famosos universos Capcom y Marvel. El Hombre Araña contra Mega Man; Strider contra el Capitán América o selecciona uno de los 20 personajes.



CAPCOM

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **UEP Systems**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Turismo a toda velocidad



Sin lugar a dudas, la velocidad es el género que reina en la recién estrenada consola de Sega. Coches, motos, tablas futuristas y, ahora, tablas de snow intentan hacerse con el trono de tan disputado género.

Con precedentes tan impresionantes como los 3 «Coolboarders» -y con el cuarto a punto- para PlayStation, UEP Systems se inicia en la programación para Dreamcast con el género que mejor domina: los descensos por la nieve a toda velocidad.

Sin embargo -y sorprendentemente- para esta ocasión no han mantenido la fórmula que tan popular se ha hecho en la consola gris, y han optado por sacrificar jugabilidad y modos de juego, en favor de un espectacular apartado visual, en el que los escenarios cobran auténtico protagonismo.

Una sensación de velocidad fuera de lo común, un montón de obstáculos, y, sobre todo, una variedad sin precedentes en las localizaciones de las pistas, hacen que constantemente desviemos nuestra atención, invitándonos más a observar el panorama que a competir.



Los escenarios de «Snow Surfers» son tan impresionantes y atípicos como esta catedral gótica. Además, los circuitos estarán plagados de obstáculos, rampas y elementos móviles que nos complicarán bastante las cosas.



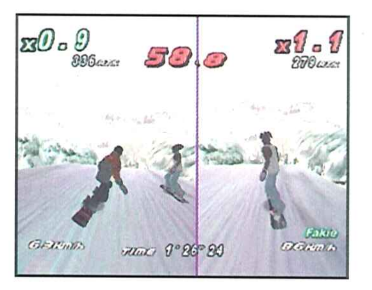


Por otro lado, el sistema de juego -contrarreloj para un jugador, uno contra uno, o puntuando por cada pirueta en una enorme "u"-, tampoco ayuda a que el juego cobre mayor interés, sobre todo si tenemos en cuenta que la elevada dificultad se completa con un control bastante flojo que limita en gran medida los movimientos disponibles.

En definitiva, este es un juego para Dreamcast que sabe aprovechar el potencial de la nueva consola para mostrar un acabado visual de quitarse el sombrero, pero que no consigue hacerse muy divertido y acaba cansando después de varias partidas. Y esto es, al fin y al cabo, lo importante ¿o no?



Dependiendo del esquiador -y la tabla- que escojamos podremos dominar técnicas diferentes.



La opción para dos jugadores nos permite competir contra un amigo en diferentes categorías.



Gráficos:	87
Sonido:	78
Jugabilidad:	75
Diversión:	73

Opinión:

El escaso número de circuitos y la dificultad de control echan por tierra las expectativas levantadas por el último título de los creadores de «Coolboarders». Y eso que DC vuelve a demostrar su superioridad técnica y nos ofrece un apartado gráfico de excepción en el que destacan unos escenarios de vértigo.




Recomendamos el uso de algunos periféricos.
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment.
All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.
FIFPro
ESTO ES FUTBOL
PlayStation
Cuando dé comienzo el partido (piiiiii) y estés en un estadio de verdad con una afición real (alabín, alabán, alabín, bon, ban) y tengas delante de ti a 11 jugadores reales con sus 22 botas reales con sus 176 tacos de aluminio reales es posible que desees que el partido no hubiera sido tan real.
Esto es fútbol. Tan real que no podrás creerlo.
Participa en el sorteo de 25 scooters.
aprilia
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-football.com
1 a 8 Jugadores
Tarjeta de Memoria
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para 57.84 pts./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTATION
SÓLO LOS PERIFÉRICOS OFICIALES LLEVAN ESTE LOGOTIPO

Peleas a ritmo de rap

WU TANG CLAN

El fallido proyecto «Thrill Kill» ha acabado transformándose en una original mezcla de artes marciales, gore y música de rap, en un torneo que sobre todo destaca por la posibilidad de organizar peleas a cuatro.



Y es que ahora los luchadores son los miembros de un grupo rapero llamado Wu Tang, y, además del juego, el CD incluye pistas de audio para escuchar todos sus temas.

Pero vamos a lo nuestro. El torneo destaca a primera vista por lo que el malogrado «Thrill Kill» llamó la atención en su momento: su contenido gore y la posibilidad de jugar hasta cuatro usuarios a la vez.

Lo primero, para qué nos vamos a engañar, no es para tanto, quizás porque el aspecto de los personajes y los propios fatalities, que se realizan automáticamente, acaban restando dramatismo al asunto.

Son, desde luego, los combates a cuatro lo que más llama la atención y, a la postre, el elemento más atractivo de este juego. Repartirse mamporros entre cuatro amigos resulta muy divertido, aunque a veces se forme tal lío que no sepamos ni a quién estamos dando ni quién nos está poniendo las pilas.

Y es que todas las peleas, ya sean con dos, tres o cuatro luchadores, se desarrollan a una velocidad de vértigo, puesto que los movimientos de los luchadores son rapidísimos. Algo que a veces provoca que seamos incapaces de realizar un golpe complicado o enlazar algún combo, ya que cuando queremos darnos cuenta nos han llovido palos por todos los lados.

Las peleas son siempre un toma y daca sin un segundo de descanso, donde el objetivo es repartir golpes a la velocidad del rayo, porque intentar defenderse es casi suicida, y también poco efectivo.

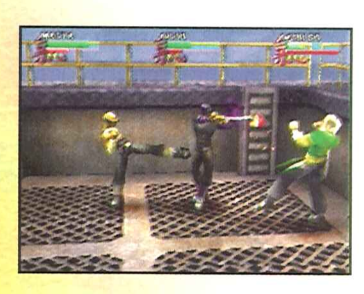
RÁPIDO, PERO NO MUY ESPECTACULAR.

El precio de esta formidable rapidez lo acaba pagando el apartado gráfico del juego, que apenas muestra detalles destacables y presenta a unos personajes con un diseño más bien discreto.

En cualquier caso, hay que agradecer también la inclusión de un Modo Historia, que, por otra parte, es el único además del Versus y el Modo Práctica, con un planteamiento interesante y que posibilita que también un solo jugador pueda sacarle partido al juego.

De todos modos, este título está sobre todo pensado para jugar en compañía, y es ahí donde puede residir su gracia.

Manuel del Campo





- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Modo historia









Está pensado para un sólo jugador, y el objetivo es dirigir a uno de los personajes a través de diferentes lugares, enfrentándonos a distintos enemigos y, a veces, ayudados por algún compañero. Las FMV son de una enorme calidad.



En el Modo Práctica podemos aprender los golpes de los luchadores y ensayarlos hasta poder realizarlos a la perfección.



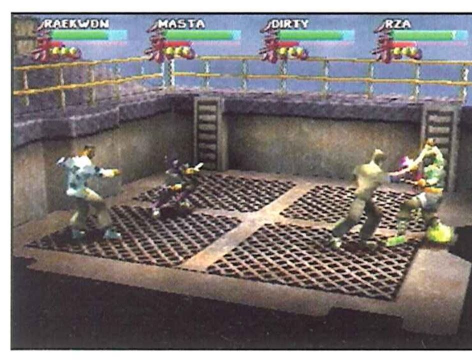
El plantel de luchadores comienza sólo con los 9 protagonistas del juego. A través del Modo Historia podremos sacar otros 12 más.



Este título propone FRENÉTICAS PELEAS entre varios luchadores y su planteamiento es claramente GORE.

Algunos personajes cuentan con armas blancas, lo que a la postre acaba siendo una gran ventaja.

Diversión a cuatro





Sin duda lo más atractivo del juego es la posibilidad de pelear hasta cuatro jugadores. Los combates son realmente divertidos, y desde luego se pueden echar unas risas.

Alternativas:

La lucha sigue dominada por «Tekken 3». Si buscáis algo parecido con peleas a 4, e incluso a 8, tenéis «Shao Lin», de calidad similar a este «Wu Tang Clan»

Un juego de dos rombos







El claro planteamiento gore de los combates -especialmente de los fatalities-, hacen que este juego esté recomendado sólo para adultos.

Gráficos: 71

Lo mejor: la rapidez con la que se mueven los luchadores. El resto, salvo algunos decorados, no pasa de aceptable.

Sonido: 84

La banda sonora contiene un puñado de temas del grupo de rap Wu Tang y, si os gusta este tipo de música, es una pasada. Los efectos de sonido no son muy variados, pero resultan divertidos.

Jugabilidad: 79

La rapidez de los combates impide que podamos realizar algunos movimientos cómodamente, pero puestos a dar golpes sin parar, no hay ningún problema.

Diversión: 82

La palma se la llevan los combates entre cuatro amigos. El Modo Historia está bien, pero para un sólo jugador el juego no da demasiado de sí.

Opinión:

Las bazas de este juego están muy claras: los combates a cuatro, su estética gore y la música hip hop. Si os gustan estas tres cosas, «Wu Tang Clan» puede haceros pasar buenos ratos. Siempre teniendo en cuenta que gráficamente no pasa de aceptable y que para un solo jugador su propuesta es menos atractiva.

Es, sin duda, un juego de lucha diferente, muy animado para jugarlo en compañía y que intenta incluir nuevos elementos en el género, aunque su resultado final es irregular.

En cualquier caso, menores abstenerse.

Valoración 79

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Stormfront Studios**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Fuego en el asfalto

Hot Wheels

Seguro que muchos de vosotros habéis jugado en vuestra casa con estos divertidos cochecillos. Electronic Arts nos ofrece ahora la oportunidad de sentir toda su potencia en nuestra PlayStation.

Este nuevo juego de Stormfront Studios (los creadores de «Nascar 99») incluye prácticamente todos los modelos que podéis encontrar en las jugueterías, desde los más clásicos a los más actuales.

Para recrear las emocionantes carreras sobre los "Scalextric", los programadores han preferido renunciar a la típica vista superior con coches diminutos al estilo de la serie «Micromachines», y han optado por situarnos en una vista 3D desde la que podemos sentir plenamente toda la potencia de estos vehículos.

La mecánica del juego consiste, evidentemente, en llegar los primeros a la meta, pero el desarrollo de las carreras encaja dentro del estilo «Destruction Derby», ya que para frenar a los contrarios hay que golpearles con nuestro vehículo e intentar que se estrellen contra los laterales de la carretera.



Los fans de estos simpáticos coches reconocerán de inmediato los elementos que conforman los circuitos, como "loopings" de todos los tamaños y formas, o rampas de imaginativo diseño. A esto hay que añadir enormes grietas que sólo pueden pasarse saltando por encima.

Es aquí donde encontramos una novedad que este juego introduce dentro del género: la posibilidad de controlar los movimientos del coche mientras está en el aire para realizar todo tipo de giros y volteretas que nos permiten ganar mayor velocidad.

El control, tanto al realizar estas peripecias aéreas, como er el resto de la carrera, es muy preciso, pese a la vertiginosa velocidad con que se recorren los circuitos.

Aunque el juego no sea una maravilla a nivel técnico, capta a la perfección el espíritu de estas alocadas carreras y cumple su objetivo de entretener.



El garaje está formado por más de 40 coches, todos correspondientes a modelos de los juguetes de Mattel.



Lo más innovador del juego es que podremos controlar los movimientos del coche en el aire.



Gráficos:	68
Sonido:	82
Jugabilidad:	74
Diversión:	78

Opinión:

La "caña" de la música de Metallica sirve para ambientar un juego que, pese a tener fallos a nivel técnico, resulta bastante divertido. Aunque lo disfrutarán sobre todo los fans de los cochecillos de juguete, resultará igualmente entretenido para cualquiera, siempre y cuando no busque grandes alardes gráficos.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Acelera a fondo tu portátil



Ubi Soft ha aprovechado la licencia adquirida con el equipo Suzuki para realizar, además del juego del mismo nombre que el mes pasado os comentamos en Dreamcast, una versión para la portátil de Nintendo.

Como os dijimos en el número anterior, las características más notables que posee la versión de Dreamcast son, en esencia, un control netamente arcade y una extremada sensación de velocidad.

Pues bien, en esta entrega para Game Boy Color, se mantienen intactas estas premisas, ofreciendo al jugador una vertiginosa sensación de velocidad, que no hace concesiones a los errores de cálculo en el momento de trazar las sinuosas curvas a que nos enfrentan los circuitos.

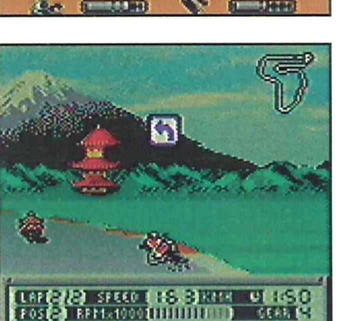
Podemos elegir dos motos para participar en cualquiera de los 3 modos de juego existentes: Contrarreloj, dos jugadores, y el Modo Campeonato.

Este último, el más interesante, nos introducirá en una competición a lo largo de varios circuitos situados en 6 países, con 3 niveles de dificultad, en la que recibiremos puntos en función del puesto en que quedemos en cada carrera. Si quedamos primeros al acabar los circuitos de un nivel de dificultad, se nos abren las puertas al siguiente nivel.

Es, en definitiva, un correcto juego de velocidad, aunque se hace excesivamente corto debido a su escaso número de modos de juego, y a que el grado de dificultad no es ni mucho menos elevado: siempre partimos de la primera posición, y en caso de caernos, recuperar dicho puesto no suele costar mucho.

Puede resultar más o menos entretenido, pero el caso es que creemos que le falta bastante "miga" para llegar a enganchar al usuario por un período de tiempo razonable.







Los circuitos son ficticios, y recrean varias localizaciones repartidas por todo el mundo, como Japón, París o el desierto americano.



El juego tiene un buen aspecto y ofrece una buena sensación de velocidad.



Finalizar una carrera en el primer puesto no resulta difícil.





Gráficos: 75
Sonido: 65
Jugabilidad: 74
Diversión: 70

Opinión:

Una aceptable calidad técnica, que alcanza sus mejores cotas en la sensación de velocidad, son los únicos alicientes de «Suzuki Alstare». Las carreras no resultan muy emocionantes debido a la facilidad con la que se ganan las carreras, lo que lo hace un poco corto.
Es razonablemente bueno, pero nos deja un poco fríos.





GUSANOS PARA TODA LA FAMILIA
MALOS, LOCOS Y ¡MUY PELIGROSOS!

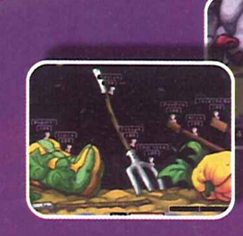


















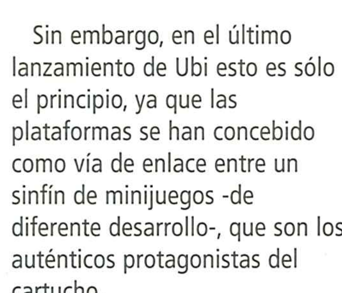
Saltando de juego en juego

Hasta el atiborrado panorama de las plataformas tridimensionales, y de la mano de Ubi, llega un nuevo personaje a N64. Un robot sobre ruedas dispuesto a protagonizar un juego realmente diferente.

ROCKET robot on wheels™

Cada vez que nos encontramos con un nuevo juego de plataformas en 3D, ya estamos predispuestos a encontrar lo de siempre: personajes simpaticones, pequeños objetos que recoger, algún que otro enemigo sobre el que saltar y, de vez en cuando, pequeños puzzles que animen el desarrollo.

Sin embargo, en el último lanzamiento de Ubi esto es sólo el principio, ya que las plataformas se han concebido como vía de enlace entre un sinfín de minijuegos -de diferente desarrollo-, que son los auténticos protagonistas del cartucho.



EN EL PARQUE DE ATRACCIONES.



Rocket, el robot protagonista, tiene que recorrer un parque de atracciones reparando máquinas y poniendo en marcha todas las instalaciones para el momento de la inauguración, y para ello se ve obligado a participar en los desafíos más variados. Desde carreras de coches, hasta "tres en raya", pasando por puzzles más complicados como la construcción de una montaña rusa, ocupan el centro de un cartucho que destaca precisamente por la variedad de situaciones a las que enfrentarnos. Aunque eso sí, no todas resultan igualmente divertidas, y el cartucho sufre ciertos altibajos en este aspecto dependiendo de la prueba que debamos superar.

Pero todo no termina ahí, ya que a «Rocket» no le faltan alicientes para enganchar a los amantes de las plataformas tradicionales. La posibilidad de transformarnos en un robot más potente, las nuevas habilidades o la versatilidad de nuestro rayo tractor -que sirve lo mismo para balancearse, sujetar objetos o disparar-, aseguran niveles de lo más variado.

Sin embargo, es una lástima que, apuntando tan buenas maneras, este cartucho falle al final en los aspectos más importantes. Y es que, si bien resulta divertido, su control no da de sí todo lo que debería -especialmente por el nefasto juego de cámaras- y algunos saltos pueden acabar resultando desesperantes.

Definitivamente. este prometedor cartucho no da la talla frente a otros "monstruos" del género, pero aquellos que ya están cansados de jugar a lo mismo de siempre, agradecerán este soplo de aire fresco en el mundo de las plataformas.

David Martínez



La dificultad de las fases de plataformas radica en el complicado control de nuestro protagonista y en un nefasto juego de cámaras.



Alguno de los puzzles repartidos por el mapeado se limitan a memorizar códigos de colores y trasladarlos a los interruptores.

Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Ubi soft**
Distribuidora: **Ubi soft**
Precio: **9.995 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**





A la hora de enfrentarnos a los escasos enemigos, sólo disponemos de nuestro polivalente rayo tractor como arma.

Alternativas: *A la espera de «DK 64», los mejores en su género son «Super Mario 64» y «Rayman 2» (que también es de Ubi, por cierto).*

Los niveles de plataformas sólo sirven como enlace entre las diferentes pruebas, que son, sin duda, las protagonistas.

Minijuegos para dar y tomar





Juegos de habilidad, pruebas de inteligencia e incluso pequeñas fases de acción componen el enorme número de subniveles en los que Rocket tendrá que poner a prueba sus habilidades.

Los escenarios tienen un tamaño considerable, aunque algunos pueden parecer un tanto "vacios" por la escasez de enemigos y la falta de detalles

El mayor atractivo de «Rocket» está en su VARIADO desarrollo, repleto de MINIJUEGOS.



La carrera es uno de los subjuegos más emocionantes, y además nos permite usar el coche en cualquier momento.



Dos "protas" sobre ruedas





Nuestro simpático "robot-monociclo" es capaz de transformarse en un auténtico monstruo para superar los niveles más difíciles, eso sí, primero tendremos que recoger unos cuantos items.

Gráficos: 80

Pese a su enorme tamaño y a la variedad de ambientes, los escenarios resultan algo desolados. Por su parte, la construcción de los personajes no pasa de suficiente, y en algún momento los movimientos pueden ralentizarse.

Sonido: 89

Los resultones efectos de sonido contrastan con unas variadas melodías de extraordinaria belleza.

Jugabilidad: 79

El control de nuestro robot no resulta precisamente sencillo, y además las cámaras se mueven de manera incontrolada, por lo que ciertos saltos pueden llegar a agotar nuestra paciencia.

Diversión: 84

La idea de convertir un cartucho de plataformas en una serie de pequeños minijuegos no sólo es original sino que además resulta muy entretenida, aunque irregular.

Opinión:

El atractivo de este cartucho reside en su original y variado planteamiento: una sucesión de puzzles y minijuegos que se alejan de las plataformas tradicionales. Sin embargo, los altibajos que producen estos cambios de ritmo y los fallos en la jugabilidad reducen su capacidad de diversión.
Si además contamos con que los textos no están traducidos, y con que el nivel técnico es simplemente aceptable... no creemos que este pequeño robot pueda llegar a romper. Un juego interesante, pero en su género hay auténticas joyas.

Valoración 82

- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Activision**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Tetris con Mickey



Después de haber probado la versión de Nintendo 64, este mes los usuarios de PlayStation van a tener la oportunidad de disfrutar de la versión Disney del puzzle más famoso de la historia de los videojuegos.

La verdad es que, por más que hemos jugado al compacto de Capcom, no hemos conseguido encontrar diferencias entre esta versión y la que ya disfrutan los usuarios de la consola de Nintendo: estamos ante una nueva revisión del juego de Pajitnov -esta vez arropada por la presencia de los personajes de Disney- que intenta, respetando el esquema de siempre, añadir mayores alicientes a eso de formar líneas con las piezas que caen.

Esta vez serán el aspecto visual -el mejor que se puede disfrutar en un juego de estas características-, un nuevo modo historia y mayor número de piezas disponibles las características principales del nuevo Tetris de la consola de Sony. No obstante, el haber cambiado la forma de algunas fichas o el sustituir el sistema de penalización por cada jugada de nuestro rival, también ha afectado al esquema básico del juego, por lo que en algunos momentos -especialmente cuando las nuevas (y enormes) piezas entran en acción- la jugabilidad se ve seriamente afectada.

Por otro lado, el modo historia se hace demasiado corto, lo que unido a la desajustada dificultad consigue que terminemos por cansarnos de las novedades de este compacto muy pronto.

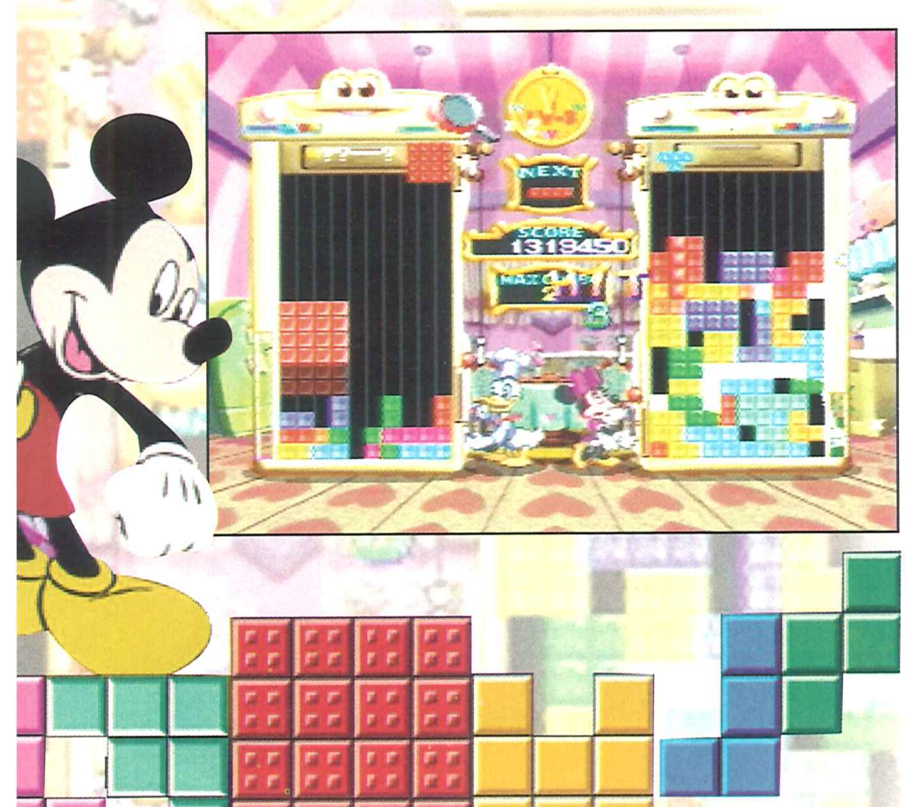
Eso sí, la posibilidad de jugar también al modo clásico -sin las "dichosas" nuevas piezas- y el modo para dos jugadores siguen siendo tan entretenidos como siempre. Un auténtico "vicio".



Las nuevas y muy grandes fichas del modo "magical" restan enteros a la jugabilidad de este compacto de Capcom.









El modo historia -que resulta algo corto- se limita a intercalar imágenes y textos -en inglés- en las partidas.



«Tetris Magical Challenge» también permite la participación simultánea de dos jugadores.

Gráficos:	81
Sonido:	79
Jugabilidad:	82
Diversión:	82

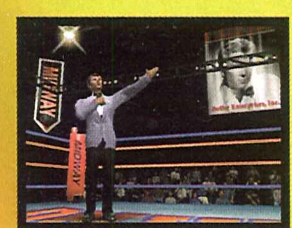
Opinión:

Esta versión para PlayStation de «Tetris», no consigue mejorar la idea original.
El único aliciente que puede tener para los más pequeños es la presencia de los personajes de Disney, pero lo cierto es que el clásico «Tetris Plus» resulta en su conjunto más completo y con más opciones. Aún así, muy divertido, por supuesto.



MANTÉN ALTA LA GUARDIA

SALUA TUA VS. AFRO THUNDER





16 BOXEADORES, CADA UNO CON SUS GOLPES ESPECIALES

GOLPES OCULTOS PARA MACHACAR AL CONTRARIO

UN MOTOR 3D TAN RÁPIDO Y REAL QUE TE DOLERÁN LOS GOLPES

★ UN REPERTORIO DE GOLPES ★
AMENAZAS VERBALES, PUÑETAZOS, GANCHOS Y MUCHO MÁS

ARCADE, CAMPEONATO Y ENTRENAMIENTO • CREA A TU BOXEADOR





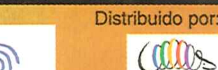








Distribuido por:





- Tipo: **Pinball**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Gusanitos de metal cromado

Worms Pinball



Los simpáticos gusanitos han cambiado su habitual campo de batalla por una mesa de flippers para protagonizar un alocado juego de pinball.

Disponemos únicamente de 2 mesas, eso sí llenas de dianas, raíles, entradas y recovecos que activarán varias "misiones" basadas en acertar con la bola en objetivos concretos y que, al ir completándolas, nos irán dando más o menos puntos y nos abrirán algunos nuevos modos. Vamos, que se juega exactamente igual que los pinball de verdad.

A la citada escasez de mesas se le suma una única vista, cuyo ángulo no permite ver con total claridad dónde se encuentra la bola, lo cual hace complicado concentrarse en atinar a las dianas.

Sin embargo, este título tiene de bueno la correcta física de las bolas (que tienen un comportamiento muy realista), y el sonido, aspecto en el que sobresale sobre todo por la calidad de los efectos.

En definitiva, «Worms Pinball» está bien, pero no aporta nada nuevo a anteriores juegos de este estilo, como «Timeshock» o «True Pinball» (que está en Platinum).



El juego nos ofrece dos mesas plagadas de rampas, dianas... La vista, sin embargo, no es muy buena.

Gráficos:	60
Sonido:	78
Jugabilidad:	60
Diversión:	62

Valoración 61

- Tipo: **Shoot' em up subjetivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Una indigestión de pavo

SOUTH PARK

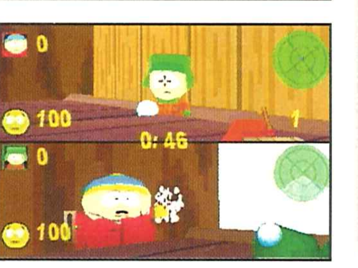
Si ya resultó extraño que una licencia tan jugosa acabara como un "shooter" subjetivo de dudosa realización en N64, más aún nos sorprende que en la versión para Play no sólo no encontremos ninguna mejora, sino que nos enfrentemos al mismo desarrollo pero, además, acompañado de un pobre nivel técnico.

Escenarios repetitivos en los que la niebla lo inunda todo, enemigos que se generan por oleadas y que no muestran ni un sólo rasgo de IA, un soso modo multijugador, y una ausencia total de argumento consiguen que este juego no interese en ningún momento.

Pero el más grave de sus defectos no está en su apartado técnico, sino en el aburrimiento que nos invade después de superar los primeros niveles en los que lo único que rompe la sensación de vacío es la infinita presencia de unos odiosos pavos. Un juego "pavoroso".



Lo creáis o no, estos pavos son los enemigos más odiosos de la historia del videojuego: chillones y pesadísimos.



Gráficos:	55
Sonido:	65
Jugabilidad:	65
Diversión:	55

Valoración 55

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Taito**
- Distribuidora: **Acclaim España**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Combates en el aire

PSYCHIC force 2012

No dejan de aparecer juegos de lucha para Dreamcast. Este título de Taito plantea un sistema bastante original, pero los resultados no son del todo satisfactorios.

La verdad es que este juego de lucha es distinto a cualquier otro para Dreamcast: los luchadores no combaten sobre suelo firme, sino que vuelan dentro de un cubo tridimensional, dentro del cual pueden desplazarse en cualquier dirección mientras que realizan sus ataques.

En total son 13 los luchadores a nuestra disposición, y sus ataques alternan las tradicionales patadas y puñetazos con espectaculares magias como flechas de energía o rayos. Además del entorno, Taito ha introducido varias innovaciones en el sistema de combate, siendo la más clara la relación entre la barra de energía y la de poder: a medida que nuestra energía disminuye, la barra de poder aumenta, lo que permite que el personaje que se encuentra en desventaja pueda realizar un mayor número de golpes especiales, lo que equilibra bastante los combates.

Pero como contrapartida a esta innovación, los combates en sí resultan bastante confusos. La función que tienen los botones varía con la distancia, y resulta muy complicado predecir el resultado del golpe. Por suerte, el juego incluye un modo de práctica, al que tendréis que dedicarle bastante tiempo si queréis luchar con garantías.

Además, el movimiento 3D hace que resulte difícil llegar al combate cuerpo a cuerpo, por lo que la mayoría del tiempo estaremos lanzando ataques mágicos a distancia, lo cual, aún siendo espectacular, no le imprime demasiada tensión al juego.

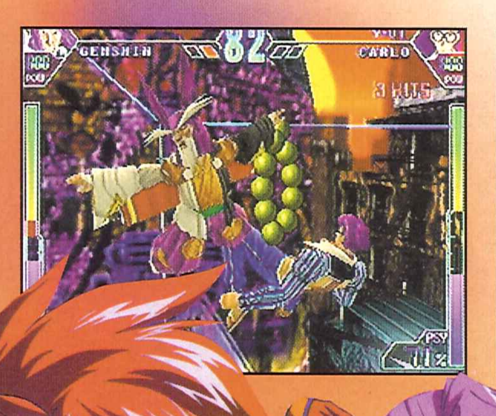
Gráficamente tampoco resulta rompedor, y aunque los efectos de las magias y los fondos son vistosos, en general no sorprende.

En fin, que se agradece la intención de innovar, pero Dreamcast tiene ya varios juegos geniales de lucha, a los que «Psychic Force» no se acerca.



Los movimientos están limitados por un cubo tridimensional que se superpone a los escenarios de fondo.







Los combates presentan la particularidad de que los luchadores pueden volar por los escenarios. En este sentido nos recuerda a la saga «Dragon Ball» de Play.



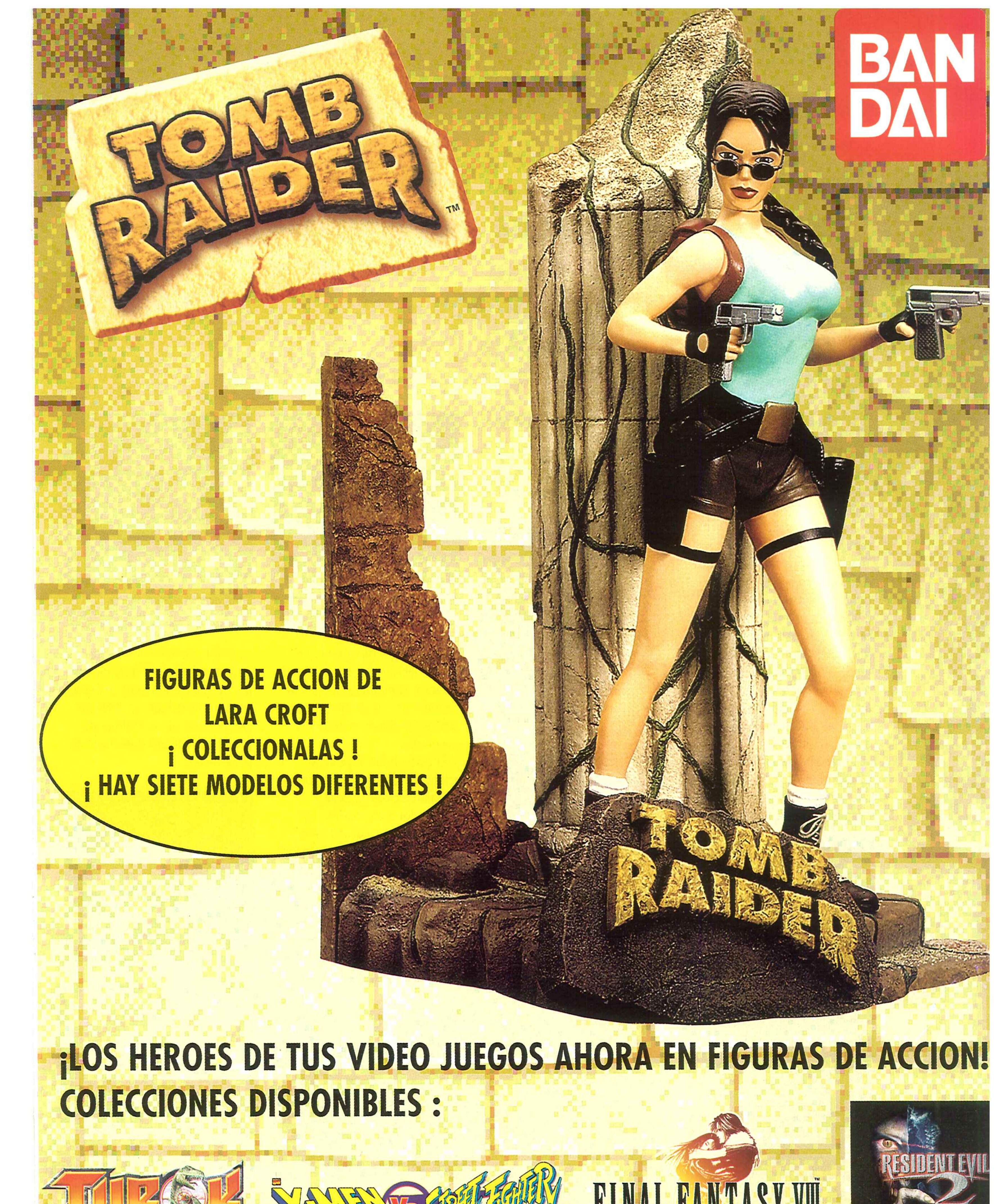
Cada personaje tiene varios ataques especiales que ,al realizarlos, restarán poder de su barra de energía. Gráficamente son bastante imaginativos.

Gráficos:	70
Sonido:	72
Jugabilidad:	68
Diversión:	69

Opinión:

El intento por parte de Taito de darle un aire nuevo al género de la lucha no ha dado los resultados esperados, ya que el entorno 3D no le aporta un mayor interés al juego y, sin embargo, sí complica el sistema de combate. «Psychic Force» no es un mal juego, pero Dreamcast cuenta ya con varias joyas en este género.




BAN
DAI
TOMB
RAIDER
™
FIGURAS DE ACCION DE
LARA CROFT
¡ COLECCIONALAS !
¡ HAY SIETE MODELOS DIFERENTES !
TOMB
RAIDER
¡LOS HEROES DE TUS VIDEO JUEGOS AHORA EN FIGURAS DE ACCION!
COLECCIONES DISPONIBLES :
TUROK
X-MEN VS. STREET FIGHTER
CAPCOM
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
RESIDENT EVIL 2

- Tipo: **Plataformas/Acción**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Para los "peques" de la casa

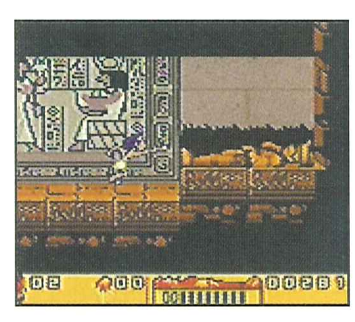


Este divertido cartucho de Ubi tiene como protagonista a Papyrus, un conocido héroe del cómic europeo que en Francia cuenta además con su propia serie de televisión.

Destinado especialmente a los más pequeños, «Papyrus» cuenta con una realización técnica de lujo. Los programadores ha logrado desarrollar un motor capaz de ofrecer más colores de lo normal en pantalla, lo que unido a unos escenarios que recrean perfectamente el ambiente del antiguo Egipto, da como resultado un excelente apartado gráfico.

Su sencillo desarrollo plataformero hará que nos lo pasemos bomba lanzando cocos a los enemigos y explorando los escenarios en busca de palancas que abran nuevas zonas.

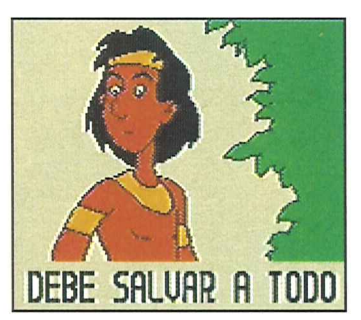
La única pega de este juego es que puede resultar corto para los jugadores más expertos.







Uno de los objetivos es rescatar a Theti, la hija del Faraón. Al hacerlo, podremos continuar el juego con ella.



Para que no haya problema a la hora de seguir la historia, todo el juego está traducido al castellano.



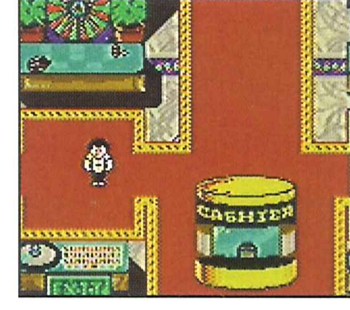
- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Runecraft**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

¡Hagan juego, señores!

CAESARS PALACE II



Este cartucho nos permitirá jugar a numerosos juegos de azar, entre ellos la ruleta, el Black Jack, el póker...



Moviéndonos por el Casino encontraremos los diferentes juegos. Al principio no podremos acceder a todos.

Esta segunda entrega de «Caesars Palace» vuelve a ofrecernos múltiples juegos de azar en los que probar fortuna sin riesgo alguno para nuestra economía.

El cartucho incluye ocho minijuegos, entre juegos de cartas (Black Jack, Póker), ruletas, lotería y distintos tipos de tragaperras, cuyas reglas vienen bastante bien explicadas en castellano en el folleto de instrucciones que lo acompaña. Tiene el inconveniente de que los textos del juego están en inglés, aunque tampoco resulta una gran pega.

Se trata de un título específicamente creado para los amantes de este tipo de juegos, a quienes sin duda enganchará, por ofrecer la manera perfecta de divertirse sin necesidad de gastar más dinero que el cuesta el cartucho.





Ei System

COMPUTER SUPERSTORES

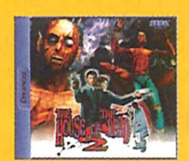
¡¡Descubre una nueva generación!!

Sega Dreamcast


Sega Dreamcast
39.900


VMS (Visual Memory Card)
4.790


Control Pad
4.790


The House Of The Dead
8.490


Soul Calibur
8.490

Sony Playstation


Sony Playstation
19.790


Mueble PSX Space Station
5.990


Controller Dual Shock Varios Colores
4.190

Volante Top Drive 2 con vibración
11.490

Nintendo


Nintendo 64
19.900


Serie Players Choice
5.990


Game Boy Color (Varios Colores)
12.490


Game Boy Pocket (Varios Colores)
7.990

Juegos Playstation


FIFA 2000
7.490


FINAL FANTASY VII PL
3.490

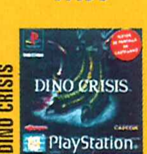

FINAL FANTASY VIII
8.990


TOMB RAIDER IV
8.490


METAL GEAR MISSIONS
3.790


TEKKEN 3 PL
3.490


SPYRO 2
7.790


DINO CRISIS
8.790


AMENAZA FANTASMA
7.490


RESIDENT EVIL II PL
4.290


TIME CRISIS + GUN
6.990


TARZAN
7.790


QUAKE II
8.490


NBA LIVE 2000
7.490

MADRID
- FRAY LUIS DE LEON 11
- GAZTAMBIDE 4
- EQUINOCCIO PARK (MAJADAHONDA)
- PARQUE ALCORCON (ALCORCON)

BARCELONA
- GELABERT 4

ZARAGOZA
- CONCEPCION SAIZ DE OTERO 14

SEVILLA
- RECAREDO 39

BILBAO
- SABINO ARANA 67
- MAYOR 18-20 (LAS ARENAS)

MURCIA
- PUERTA NUEVA 31

VALENCIA
- CUENCA 62

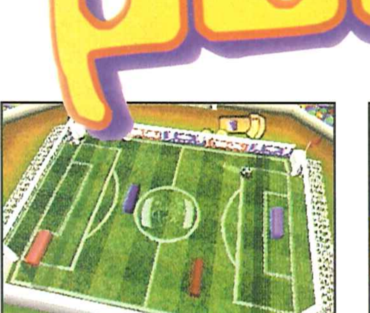
LA CORUÑA
- FERNANDEZ LATORRE 51

LLÁMANOS
902 100 302

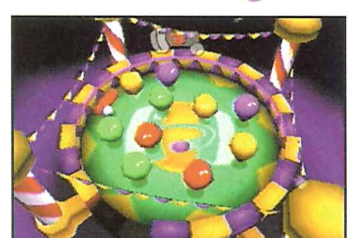
- Tipo: **Arcade**
- Compañía: **Atari**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

El "abuelo" de los videojuegos

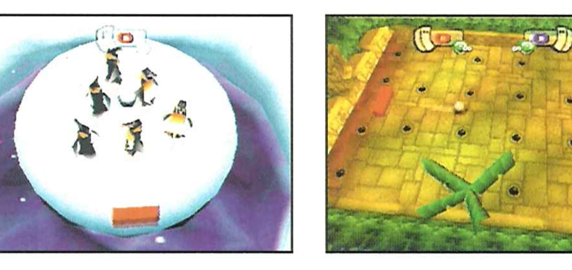
Pong



El clásico fútbol del «Pong» presenta ahora un aspecto 3D, pero conserva toda su jugabilidad.



Algunas de las pruebas parecen más un curioso pinball que los clásicos juegos de «Pong».



Reencontrarse con un clásico entre los clásicos supone una agradable sorpresa para muchos de nosotros. Con «Pong» descubrimos hace ¿siglos? el buen invento que era esto de los videojuegos, y eso que hablamos del juego más simple que se puede crear: darle a una pelotita con dos palitos.

Manteniendo este mismo planteamiento básico (el de manejar el correspondiente palo y golpear con él una bola, ya sea para marcar un tanto o para colarla en algún lugar determinado), Atari nos ofrece un puñado de variaciones que resultan de lo más divertido.

Juegos de pinball, de fútbol, de derribar pingüinos... y un montón de pruebas de lo más variopinto e imaginativo componen este cartucho simple como la vida misma pero que ofrece unos niveles de jugabilidad totales y sabe hacerse adictivo como pocos.

Los renovados gráficos 3D, la ajustada dificultad y los diferentes modos para hasta cuatro jugadores simultáneos sirven para actualizar un concepto que -eso sí, sin llegar a sorprender-, sigue manteniendo toda su frescura y su indudable capacidad de diversión. Imposible aburrirse con él.



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Un "swing" analógico

PGA European Tour Golf

Aunque es difícil que un juego de golf resulte revolucionario, «PGA»lo consigue al ofrecernos un sistema de control muy diferente al acostumbrado. En lugar del clásico método de pulsar en el momento justo, controlamos el palo con el stick analógico, mientras ajustamos la dirección con el pad digital, por lo que dar un buen golpe es cuestión de pulso.

En cuanto al resto de aspectos del juego, las opciones cubren todas las posibilidades y el apartado técnico permite disfrutar de los partidos sin demasiadas ralentizaciones.

No está mal, pero ni tiene un aspecto gráfico brillante ni resulta especialmente divertido. En este género, nos quedamos con «Pro 18».





El juego ofrece una novedad respecto al resto de simuladores de golf: el control de los golpes se realiza moviendo de atrás hacia adelante el stick analógico para que resulte mucho más realista.

Gráficos:	72
Sonido:	70
Jugabilidad:	70
Diversión:	73
Valoración	71



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **SCI**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Tómatelo con "carma", Geddon

CARMAGEDDON 64

Como sabéis, el argumento de este controvertido juego gira alrededor de una carrera de coches futurista en la que todo está permitido. Lo mismo puedes dedicarte a embestir los coches de tus competidores que a atropellar a los indefensos zombis.

Lo triste del caso es que la escasa calidad técnica de «Carmageddon 64» no lo hace merecedor de toda la fama que le precede. Técnicamente hablando, los gráficos son bastante pobres. Aunque se ha evitado la aparición de fallos tan graves como el pop-up o el clipping, lo cierto es que tanto los efectos visuales como el uso de las texturas o el modelado de los objetos son de un nivel mediocre.

Sin embargo, no es el aspecto gráfico el más negativo de este cartucho. Más frustrantes resultan el comportamiento físico de los vehículos (a los que les basta con rozar una señalización para salir despedidos por los aires), el mal uso de las cámaras (que en algunos momentos llegan a hacer la conducción imposible porque no sabemos ni dónde está nuestro coche), o la elevada dificultad del juego, ya que todos los demás coches se dedican exclusivamente a perseguirte y embestirte.

Si a todo esto se le añaden circuitos de diseño confuso y unos efectos sonoros casi molestos, tenemos como resultado un juego que, dada la calidad de otros títulos de velocidad en N64, apenas frece alicientes.



Los atropellos a los zombis siguen resultando muy violentos.



En muchos momentos, el control del vehículo se vuelve imposible.





- Tipo: **Snowboarding**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Frío como la nieve

Por primera vez en Game Boy Color, Infogrames nos da la oportunidad de disfrutar de un juego de snowboarding. El tema es atractivo, pero los resultados no han sido todo lo divertidos que se podría esperar.



Este cartucho resulta muy completo en cuanto a opciones, ya que cuenta con dos modalidades de competición y cuatro modos de juego.

El problema es que su realización técnica no es demasiado brillante, ya que aunque los corredores se mueven bastante bien, la brusquedad con que se genera el terreno y, sobre todo, los saltos que da la cámara, hacen que jugar resulte bastante más difícil de lo deseable.

Por otra parte, las pistas son prácticamente planas, por lo que da más la sensación de estar haciendo "skateboarding" sobre una llanura que de descender por una colina nevada.

Igualmente, a la hora de realizar piruetas, el gráfico del corredor permanece casi inalterable, independientemente de la combinación de botones que hayamos pulsado. Sólo nos enteraremos de que lo hemos hecho bien por un letrero en la parte superior de la pantalla que nos indica los puntos y el tipo de pirueta.

No obstante, «Supreme Snowboarding» puede resultar entretenido una vez que se acostumbra uno a estos fallos, pero la verdad es que podría haber sido más divertido si estos detalles se hubieran pulido. Además, posee la gloria de ser el primer simulador de snowboard que llega a GB, por lo que lo recomendamos especialmente a los que esttén esperando un juego de estas características.



También podremos competir contra nuestro "fantasma" para mejorar nuestros tiempos.



Cuatro modos de juego



RACE ATTACK. Hay que seguir el recorrido marcado por las banderas y llegar antes que el contrincante.



SLALOM. Descendemos rápidamente entre las banderas intentando no saltarnos ninguna.



TIME ATTACK. Hay que llegar a la meta en el menor tiempo posible para batir el record del circuito.



TRICKS. Pulsamos combinaciones de botones para realizar giros y piruetas que proporcionan puntos.



Gráficos:	68
Sonido:	70
Jugabilidad:	66
Diversión:	70

Opinión:

Infogrames ha logrado tan sólo una aproximación a lo pensamos que este deporte puede dar de sí en GBC.
No obstante, no hay ningún otro cartucho de estas características para esta consola, y además contiene modos de juego muy variados, por lo que, pese a todo, puede llegar a resultar entretenido.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **LucasArts**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Siente, no pienses

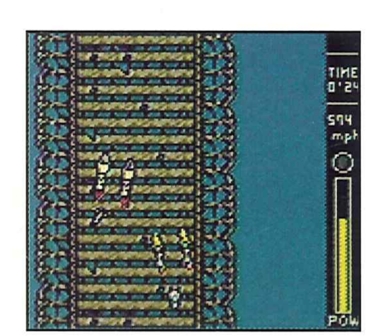
STAR WARS EPISODE I RACER

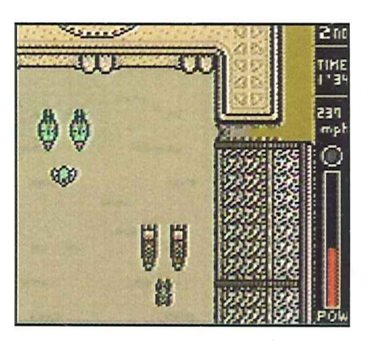
Resulta admirable el esfuerzo llevado a cabo para trasladar las espectaculares carreras de vainas de "La Amenaza Fantasma" a la pequeña pantalla de nuestra GB. Los pilotos de la película, el mismo diseño para las naves de cada uno, infinidad de circuitos –todos ellos ambientados en planetas del universo "Star Wars"-, e incluso una pequeña secuencia digitalizada inundan la portátil de Nintendo con toda la magia de la película de Lucas.

El problema surge cuando las posibilidades técnicas de la consola limitan esta singular competición a una perspectiva cenital –con un reducido campo de visión- en que sólo dos pilotos luchan por alzarse con el triunfo. Si además el control no resulta todo lo preciso que debiera, y la dificultad se pone por las nubes en las primeras carreras -tanto que no es difícil destrozar un par de naves por carrera rebotando de pared a pared-, nos quedamos con un cartucho que atrapará a todos esos "padawan" que alucinaron con la película, pero que puede resultar un poco "soso" para los demás. Eso sí, el tema musical es de quitarse el sombrero, y todas las secuencias que aparecen entre nivel y nivel ayudan a conservar el espíritu de esta magistral película.



Según progresemos en el juego, iremos descubriendo pilotos ocultos.







- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Saltos a la antigua usanza

Mr Nutz



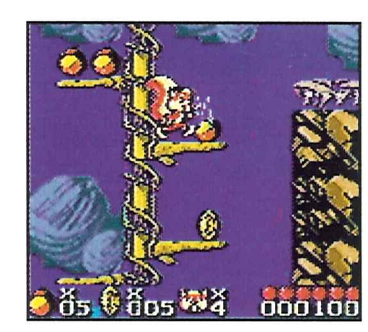


Este cartucho presenta un destacable apartado visual.

Aunque este ardilla ya es toda una veterana en el mundo de los videojuegos -desde los tiempos de SNes-, hasta ahora no habíamos tenido la oportunidad de disfrutar de un juego de Mr Nutz en nuestra GB. Y es de agradecer que para este reencuentro no haya perdido ni un ápice de la frescura que le hizo famoso, ya que -huyendo de los planteamientos complicados o de los niveles eternos- nos encontramos con un cartucho que retoma las plataformas sencillas, en las que lo importante es saber saltar en el momento adecuado, pisotear unos cuantos enemigos, y, sobre todo tener ganas de divertirse.

Porque eso -además de un notable apartado visual- es lo que ofrece «Mr Nutz», un juego que puede resultar demasiado sencillo en los primeros niveles, pero que se ajusta a cada jugador, y que, sobre todo, resulta muy entretenido.

Pese a todo, el cartucho de Infogrames tiene un importante "pero", y es que el número de niveles se nos ha quedado un poco corto.





Aunque puede resultar algo corto, descubrir todos sus secretos nos traerá algunas complicaciones.

Gráficos:	83
Sonido:	79
Jugabilidad:	81
Diversión:	85

Valoración 82


McLaren
YA ES HORA DE QUE ESTES EN LA POLE
CONSÍGUELO CON EL VOLANTE OFICIAL McLAREN F-1
• Compatible PSX
• Dual Shock
• Cambio de marchas, pedales y freno de mano
• Múltiples funciones en el volante
• Volante ajustable en profundidad y altura
PARA SONY PLAYSTATION
DE VENTA EN TIENDAS ESPECIALIZADAS
STEERING WHEEL
FOR USE WITH PLAYSTATION
WORLD CHAMPIONS 1998
DISTRIBUIDOR OFICIAL PARA ESPAÑA.
FL flexiline
Flexiline S.A.
c/ de l'Or, 22 Zona Ind. La Clota 08290 Cerdanyola del Vallès Barcelona
Tel.: 93 594 66 00 Fax: 93 594 66 01 http://www.flexiline.es e-mail:comercial@flexiline.es

- Tipo: **Aventura gráfica**
- Compañía: **Cryo**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N/D**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Una lección de historia

CHINA



De la mano de Cryo llega una nueva aventura gráfica, esta vez ambientada en la antigua civilización china.

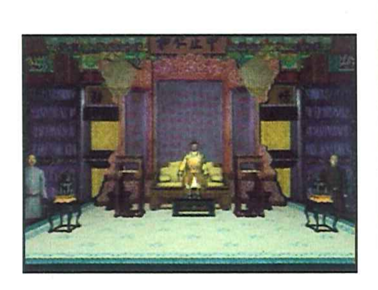
En esta ocasión, deberemos desentrañar el misterioso asesinato de un emperador, para lo cual habrá que investigar minuciosamente los escenarios, resolver puzzles y hablar con multitud de personajes.

El problema que presentan estas aventuras procedentes de PC al ser versionadas para PS es la acusada lentitud con que se desarrolla la acción debido a las numerosísimas cargas que tiene que efectuar constantemente la máquina. Esto causa que los desplazamientos resulten tediosos, y que el jugador termine por desanimarse.

Las voces de los personajes están en inglés, pero han sido subtituladas en castellano.

Es una lástima, porque este problema hace desmerecer el interesante argumento y la excelente ambientación que muestra esta aventura, que incluso nos obsequia con mucha información acerca de la exótica cultura de la antigua China.

Recomendado especialmente para los amantes de las culturas milenarias.





Gráficos:	70
Sonido:	60
Jugabilidad:	55
Diversión:	60

Valoración 65

- Tipo: **Shoot 'em up**
- Compañía: **GTInteractive**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

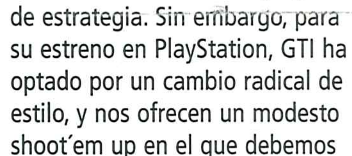
¡Que vienen los marcianos!

War of the Worlds



Este clásico de H.G. Wells llegó hasta el PC como un juego de estrategia. Sin embargo, para su estreno en PlayStation, GTI ha optado por un cambio radical de estilo, y nos ofrecen un modesto shoot´em up en el que debemos controlar una serie de vehículos para repeler la invasión marciana. Tanques, camiones y torretas se suceden misión tras misión con el objetivo de eliminar todo lo que se mueva -y provenga de Marte- en un CD en el que se encuentran dos estilos de juego diferentes: las partes de conducción, -en que controlamos el vehículo- y las de disparo -con el consabido punto de mira-.

Sin embargo, el juego no resulta especialmente atractivo, y, aunque su apartado técnico no está mal, pierde la capacidad de sorpresa desde la primera misión. Pocas opciones y un repetitivo desarrollo completan esta extraña versión de «Incoming».





El desarrollo de «War of the Worlds» termina por resultar demasiado monótono.

Gráficos:	78
Sonido:	80
Jugabilidad:	73
Diversión:	71

Valoración 72

- Tipo: **Velocidad/Arcade**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2 (Link Cable)**
- Idioma: **Inglés**

Con motos y a lo loco

Crazy Bikers



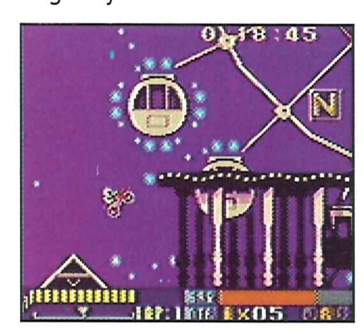


Este entretenido cartucho nos propone colocarnos a los mandos de una potente moto de cross y recorrer diez complicados circuitos. Éstos son muy imaginativos, con multitud de rampas para saltar y realizar "loopings" y giros, y están ambientados en sugerentes lugares como un parque de atracciones o una bella ciudad centroeuropea.

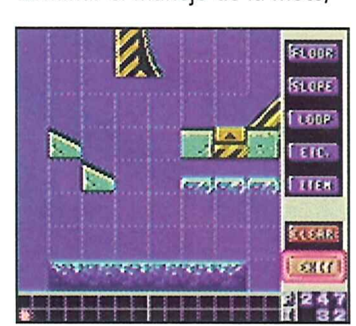
Si bien los gráficos son algo simples, están realizados con buen gusto, aunque no se puede decir lo mismo de los obstáculos que llenan los circuitos, ya que se repiten demasiado y acaban cansando.

Los primeros dos circuitos son bastante asequibles, pero a partir del tercero tendremos que dedicarle bastante tiempo a dominar el manejo de la moto, porque el más mínimo descuido hará que nos caigamos y perdamos de vista a nuestro competidor.

Un cartucho bastante entretenido y difícil a la vez, ya que requerirá muchas horas de práctica antes de que lleguemos a dominarlo por completo. Cuando lo consigamos, encontraremos un juego original y divertido.



El juego consiste en realizar acrobacias de todo tipo con la moto.



Disponemos de un editor para crear nuestros propios circuitos.



Gráficos:	68
Sonido:	76
Jugabilidad:	69
Diversión:	74
Valoración	73

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **SCI**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **5.990 pts.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

La mejor versión de todas

Carmageddon

Sin duda, esta versión para GBC de «Carmageddon» es la mejor de cuantas hemos tenido ocasión de probar en una consola. A su aceptable nivel técnico se une un desarrollo que respeta por completo al original: escenarios en los que debemos atravesar una serie de "checkpoints" mientras atropellamos unos cuantos zombies para ganar puntos. Y además, por primera vez, las carreras se convierten en el punto fuerte del cartucho, dejando a un lado los atropellos, con lo que el juego gana en jugabilidad y diversión.

De todos modos, el control del coche sigue siendo algo complicado, y los circuitos -aunque numerosos- se parecen demasiado entre sí, por lo que termina por hacerse un pelín repetitivo.

En cuanto a la dificultad, el único reto reside en encontrar el camino adecuado entre cada punto de control, ya que una vez conseguido, los coches rivales no suponen ningún obstáculo entre nosotros y la victoria.

En definitiva, un juego de velocidad con bastante gracia.



Aunque cueste verlos, atropellando zombies ganaremos puntos. Una forma de darle más gracia a las carreras.





Las carreras son las auténticas protagonistas y resultan muy divertidas.

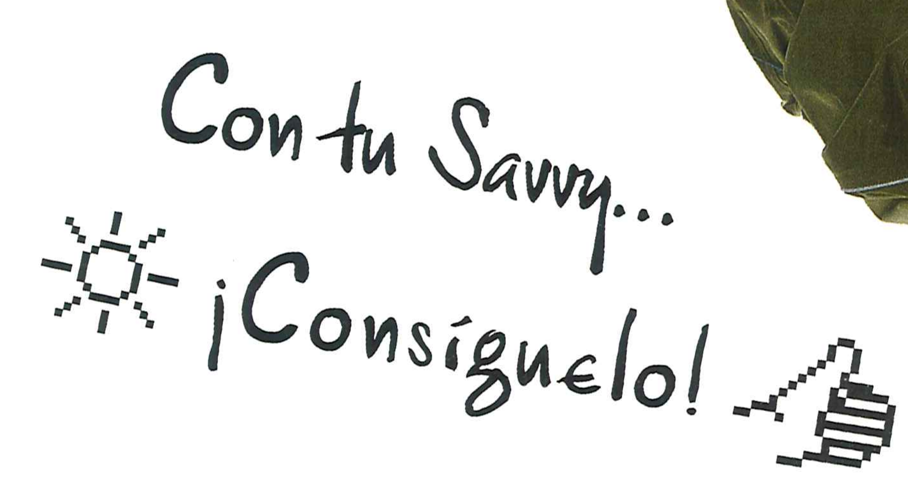


Gráficamente el juego ofrece un nivel más que aceptable.



Gráficos:	79
Sonido:	71
Jugabilidad:	77
Diversión:	82
Valoración	80







Savvy
DUAL BAND

EURO RSCG

Nunca he tenido un teléfono que haga tanto por mí como el nuevo Savvy Dual Band. Puedo llamar a mis amigos con sólo decir sus nombres, enviarles mensajes con divertidos iconos y, por medio de el horóscopo puedo saber el día que voy a tener. Con mi nuevo Savvy me atrevo a todo. No te lo pienses, ¡Consíguelo!.
Tengo que reconocer que todo va mejor.
www.philips.com



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo (Platinum)
2. Ridge Racer Type 4
3. V-Rally 2

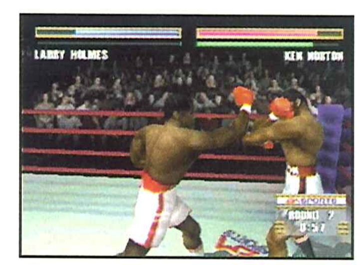
LUCHA
1. Tekken 3
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Alien Trilogy (Platinum)



Si querías sopa, pues toma dos tazas. Después de una larga sequía nos encontramos con dos shoot'em ups de aúpa, «Quake II» y «Medal of Honor».

DEPORTIVOS
1. NBA Live '99
2. KO Kings 2000
3. All Star Tennis



Electronic Arts ha retocado todos los aspectos de la primera entrega para obsequiarnos con un soberbio juego de boxeo, digno de campeones.

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Alundra

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

ACCIÓN
1. Driver
2. Syphon Filter
3. La Amenaza Fantasma

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 2 (Plat.)
3. Soul Reaver

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. Esto es fútbol
3. ISS Pro '98

AVENTURA GRÁFICA
1. Broken Sword II
2. Discworld II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

VARIOS
1. Um Jammer Lammy
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Bust a Groove

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DRIVER
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO (Platinum)
- METAL GEAR SOLID
- QUAKE II
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. F-1 World GP (P. Choice)
2. Star Wars: Racer
3. World Driver

LUCHA
1. WWF Attitude
2. WWF/NWO
3. Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. NBA Jam 2000
3. Centre Court Tennis



El baloncesto vuelve a ponerse de moda en N64 con «NBA Jam 2000», un juego y dos estilos diferentes.

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

ACCIÓN
1. Turok 2
2. Goldeneye (P. Choice)
3. Jet Force Gemini



Rare ha vuelto a deleitarnos con una de sus joyas, un juego larguísimo y repleto de acción de la buena.

AVENTURA
1. Shadowman
2. Mission: Impossible

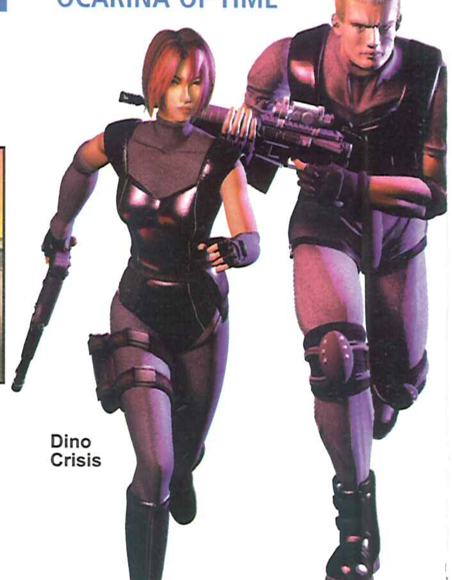
PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Rayman 2
3. Banjo-Kazooie.

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

VARIOS
1. Mario Party
2. The New Tetris

Imprescindibles
- F-1 WGP (Players Choice)
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- JET FORCE GEMINI
- MARIO KART (Players Choice)
- SHADOWMAN
- RAYMAN 2
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER.
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



Dino Crisis

DREAMCAST

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Power Stone
3 Virtua Fighter 3tb



No es sólo el mejor juego de lucha, es posiblemente el mejor juego que hay en estos momentos para Dreamcast. ¿Cómo lo ves?

AVENTURA
1 Blue Stinger

ACCIÓN
1 Soul Fighter
2 The House of Dead 2
3 Toy Commander



Mindscape recupera el clásico género del beat'em up con este soberbio juego de ambiente medieval.

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure

VELOCIDAD
1 Speed Devils
2 Sega Rally 2
3 Monaco GP 2

DEPORTIVOS
1 Ready 2 Rumble
2 UEFA Striker



«Ready 2 Rumble» se ha revelado como uno de los juegos más divertidos para Dreamcast.

Imprescindibles
- BLUE STINGER
- READY 2 RUMBLE
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- SOUL FIGHTER
- SPEED DEVILS
- HOUSE OF THE DEAD 2

GAME BOY

VELOCIDAD
1 V-Rally '99 (Color)
2 F-1 WGP (Color)

LUCHA
1 Killer Instinct
2 King of Fighters
3 Street Fighter II

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Conker's Pocket Tales (Color)
3 Pokémon

ACCIÓN
1 Turok Rage Wars (Color)
2 Duke Nukem (Color)
3 Turok 2



Lejos de seguir las pautas de N64, este nuevo «Turok» bien podría ser la tercera parte de la saga. Genial.

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 2 (Color)
3 Super Mario Land 3

FÚTBOL
1 ISS '99 (Color)
2 World Cup '98

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 Mario Golf (Color)

AVENTURA
1 Mission: Impossible
2 Quest for Camelot (Color)
3 Mickey's Adventure Racing (Color)



Las aventuras de Ethan Hunt también resultan apasionantes en el «Mission: Impossible» de Game Boy.

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Bust a Move 4 (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK RAGE WARS
- V-RALLY

La compra del mes

PLAYSTATION: Aprovecha la Navidad para comprarte, o para que te regalen, todos los juegos que puedas. Pero, atendiendo exclusivamente a las novedades, nuestra recomendación más encarecida de este mes va para **«Dino Crisis»**.

DREAMCAST: En dos palabras y para que te quede claro: **«Soul Calibur»**, más que im-prescindible, o-bligatorio.

NINTENDO 64: La novedad más interesante de este mes es el sensacional **«Jet Force Gemini»**, un título que no debería faltar en tu colección.

GAME BOY: Te recomendamos dos aventuras de muy diferente corte, la acción de **«Turok Rage Wars»** y la originalidad de **«Mission: Impossible»**, ambas una pasada.



¿ERES UN BUEN ESPÍA?

ESTA ES TU MISIÓN: VIVIR UNA AVENTURA FASCINANTE LLENA DE SITUACIONES PELIGROSAS DE LAS QUE DEBES SALIR AIROSO. SI CREES QUE ESTÁS PREPARADO PARA AFRONTAR ESTE RETO, EMPIEZA POR DEMOSTRARLO CONTESTANDO A ESTAS PREGUNTAS...







GAME BOY COLOR

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «MISSION: IMPOSSIBLE», señalando si se concursa para Psx o Game Boy Color.
2.- De todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán QUINCE que serán premiadas con un Juego de «Mission: Impossible» para PlayStation, un Reloj, un Bolígrafo especial para teléfonos móviles y una Camiseta. Seguidamente otras DIEZ cartas serán seleccionadas y ganarán un Juego de «Mission: Impossible» para Game Boy Color, un Reloj, un Bolígrafo especial para teléfonos móviles y una Camiseta. Por último se elegirán CINCO cartas más que ganarán un Juego de «Mission: Impossible» para Game Boy Color.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Noviembre hasta el 22 de Diciembre de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: INFOGRAMES y HOBBY PRESS.

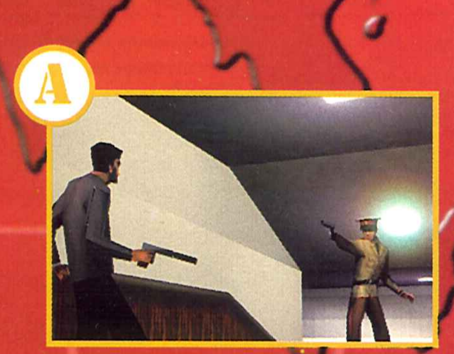
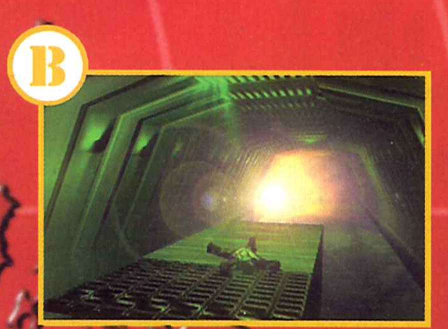
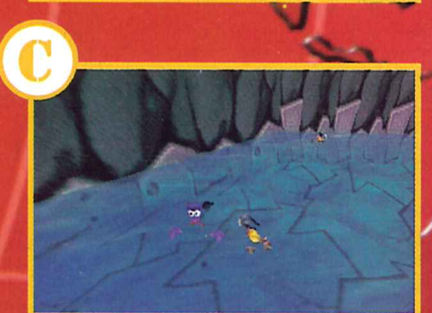
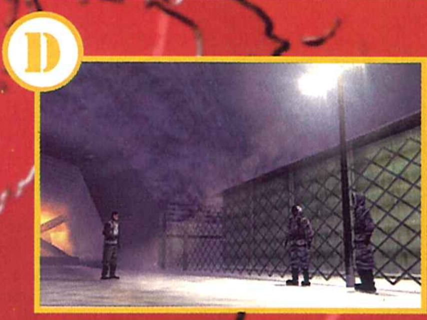
LA RECOMPENSA MERECE TODO TU ESFUERZO, PORQUE SORTEAMOS:

15 Juegos «Mission: Impossible» para PlayStation, 15 Juegos «Mission: Impossible» para Game Boy Color 25 Relojes, 25 Bolígrafos especiales para Teléfonos Móviles y 25 Camisetas Exclusivas



PRESTA MUCHA ATENCIÓN, RESUELVE TODAS LAS MISIONES QUE TE PROPONEMOS Y ¡BUENA SUERTE!

Misión 1.
¿Cuál de estas pantallas no pertenece al juego de MISSION: IMPOSSIBLE?

A

B

C

D


Misión 2.
¿Sabes el nombre del protagonista de MISSION: IMPOSSIBLE?
a) Inspector Gadget
b) Ethan Hunt
c) James Bond

Misión 3.
¿Cuál es la habilidad más sorprendente que caracteriza al protagonista del juego?
a) Disfrazarse
b) Volverse invisible
c) Dar volteretas en el aire

Misión 4.
¿Sabrías decirnos cuál es el nombre del protagonista de la película MISSION: IMPOSSIBLE?
a) Pierce Brosnan
b) Chris O´donell
c) Tom Cruise

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE y APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

PROVINCIA: LOCALIDAD: TELF.:

RESPUESTAS: 1: C 2: B 3: A 4: C ELIGES EL FORMATO: PLAYSTATION X GAME BOY COLOR



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
PMV DISTRIBUCIONES
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN
TLF: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com
Únete al CLUB DABLO
CLUB DABLO QUEMA EL ABURRIMIENTO
LA PIRATERÍA ES DELITO
DIVIERTETE SIENDO EL MÁS ORIGINAL
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
DIVER tienda
Feliz Navidad
CARMAGEDDON 64
8.490 Ptas.
9.490 Ptas.
HYBRID HEAVEN
9.490 Ptas.
DUKE NUKEM
5.490
FIFA 2000
5.490
KNOCKOUT KINGS 2000
9.490 Ptas.
NBA JAM 2000
9.490 Ptas.
ROAD RASH
9.990 Ptas.
TARZAN
CONSULTAR
PAC-MAN
5.490
SUZUKI ALSTARE
5.490
TUROK RAGE WARS
9.490 Ptas.
WORLD DRIVER championship
9.490 Ptas.
WLS 2000
CONSULTAR
WORMS ARMAGEDDON
8.490 Ptas.
TOM and JERRY
5.990
WORMS ARMAGEDDON
5.490
Gastos de Envío: Península:750 Ptas. Baleares: 1.000 Ptas. GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.
VENTAS EN CD - ROM
ALICANTE 965986325 ALICANTE Pintor Lorenzo Casanova,15-17 Bajo
ALICANTE 966662323 ELCHE Vicente Blasco Ibáñez,75
BARCELONA 937883556 TERRASSA Iscle Soler, 9 Local 4
BILBAO 944734715 SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ 956768946 LA LÍNEA Clavel, 43
CARTAGENA 968121678 CARTAGENA Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL 926506604 TOMELLOSO Pintor López Torres, 19
GIRONA 972506605 FIGUERAS Sant Pau, 54 Bajo
GRANADA 958294007 GRANADA Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN 953744411 BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO 941221008 LOGROÑO Huesca, 36
GUADALAJARA 949264609 AZUQUECA DE HENARES Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA 952440671 ARROYO DE LA MIEL Avda. Constitución, s/n
MÁLAGA 952507686 Velez Málaga AXARQUÍA Camino de Málaga, 18 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA 952297697 CASABLANCA Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA 952355406 EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA 952297500 FRANJU Avda. Carrillo de Albornoz, 6
NUEVA APERTURA
MÁLAGA 952474574 FUENGIROLA Avda. de Mijas, 38 Lc.1
PAMPLONA 948172074 PAMPLONA Sancho Ramirez, 15
SEVILLA 954386802 SEVILLA Plz. San Antonio de Pádua, 7
VALENCIA 962400468 ALZIRA Avda. Del Parque, 27
ENVÍO DE PEDIDOS POR ups A DOMICILIO. TELECOMPRA: 952 36 42 22
Promoción Válida hasta final de existencias.
Precios Válidos salvo error tipográfico.



PLAYSTATION
+ DUAL SHOCK
19.900 Ptas.
VOLANTE SHOCK2 RACING WHEEL
10.990 Ptas.
¡Llévate este magnífico Volante con Licencia Oficial Ferrari y entrarás en el Sorteo de Impresionantes Coches teledirigidos!
NINTENDO 64
+ CONTROL
14.990 Ptas.
GAME BOY COLOR
12.490 Pts
¡Llévate el llavero Exclusivo de la Mascota Oficial Picachu!
DREAMCAST
+ CONTROL
39.900 Ptas.
8.990 ptas.
9.490 ptas.
8.990 ptas.
8.490 ptas.
8.490 ptas.
8.490 ptas.
8.990 ptas.
8.990 ptas.
CONSULTAR
8.990 ptas.
8.990 ptas.
8.490 ptas.
8.990 ptas.
8.490 ptas.
7.490 ptas.
8.490 ptas.
8.490 ptas.
CONSULTAR
3.990 ptas.
CONSULTAR
7.490 ptas.
3.490 ptas.
8.490 ptas.
7.490 ptas.
7.990 ptas.
8.490 ptas.
PROMOCIÓN
POR LA COMPRA DE TOMB RAIDER IV DE REGALO ESTA FANTÁSTICA CAMISETA
8.490 ptas.

GANADORES
IV Concurso Nacional Mangas & Videogames

Un año más nos habéis puesto dificilísima la elección de los ganadores de este concurso, puesto que los dibujos que han llegado mostraban una calidad impresionante. Pero había que elegir... y estos han sido los resultados. Muchísimas gracias a todos, de verdad, por vuestra masiva participación.
A lo largo de los próximos meses procuraremos publicar algunos de los trabajos ganadores.

1er Premio:	JUAN ANTONIO RODRÍGUEZ RUBIO (BARCELONA)	200.000 Ptas.
2º y 3er Premios:	GUILLÉN LINARES LEÓN (TARRAGONA) FCO. JAVIER GAMBOA ANDRADES (MÀLAGA)	100.000 Ptas. cada uno.
4º y 7º Premios:	JORGE BENEDITO CHICHARRO (MADRID) MOISÈS GARCÍA ORTÍZ (BARCELONA) JOSEBA LARRATXE BERAZADI (GUIPÙZCOA) JOSÉ MIGUEL PUCHE DÍAZ (MURCIA)	50.000 Ptas. cada uno.

Ganadores Premios Especiales:

25 finalistas:

Cada uno recibirá los siguientes premios : lote de cuatro peliculas de Manga Films, colección de cómics de Star Wars y Street Fighter y un poster de Dragon Ball GT.

OSCAR FERNANDEZ ENRIQUE (BARCELONA)
MIGUEL BLASCO ESPINOSA (ALICANTE)
ALEJANDRO SERNA RODRIGUEZ (MADRID)
XABIER MENDOZA RAMA (MADRID)
EDUARDO MORALES GUTIERREZ (MADRID)
RUBÉN DEL RINCON CRUZ (BARCELONA)
FERNANDO GÓMEZ MORÁN (VALENCIA)
HARITZ TRUEBA AGUIRREBEÑA (GUIPUZCOA)
DAVID GONZALEZ BRIONES (BARCELONA)
JOSE ANTONIO RUIZ RUIZ (JAEN)
DAVID PUERTAS MARTÍN (VIZCAYA)
GUILLERMO SEGUÍ PELÁEZ (VALENCIA)
ARITZ AIZPURUA ARAKAMA (GUIPUZCOA)
FÉLIX LLORENTE SOBRINO (BARCELONA)
JESÚS CLARES CRUZ (ALMERÍA)
JOAQUIN MOTOS PLANELLS (VALENCIA)
LAURA PÉREZ SEGUER (ZARAGOZA)
NICOLAS SANCHEZ RUBIÑOS (MADRID)
ALBERTO FOCHE DUARTE (CADIZ)
CARLOS ARQUÉ GALLARDO (BARCELONA)
NOEL RIVAS GONZÁLEZ (SALAMANCA)
ROBERTO GALLARDO JIMENEZ (GRANADA)
FRANCISCO ÁLVAREZ HERRAIZ (TOLEDO)
JAVIER PÉREZ PRIETO (CADIZ)
ROSA BELÉN IGLESIAS MOLINA (CORDOBA)

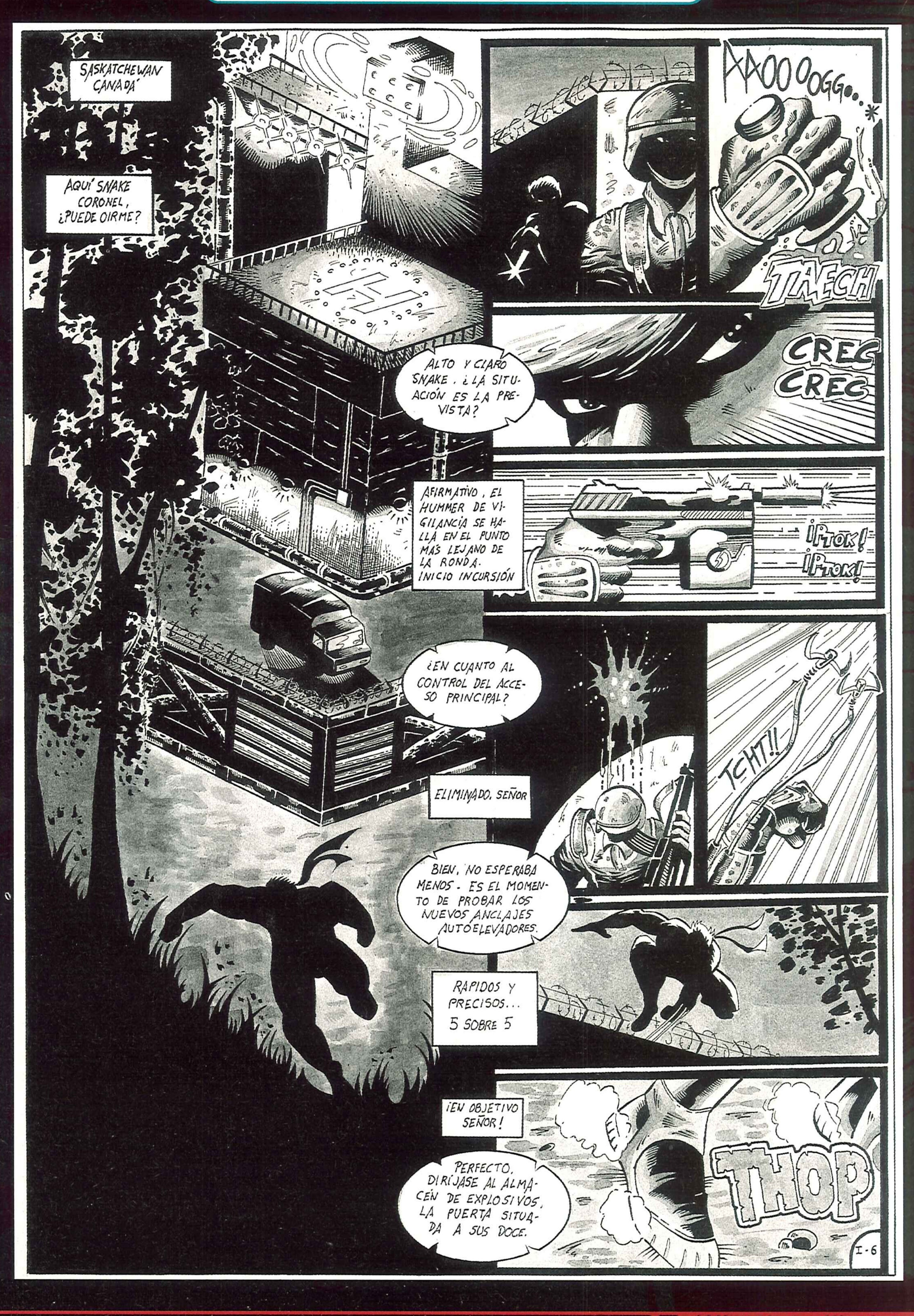


25 siguientes mejores clasificados:

Premiados con un comic de Street Fighter y un poster de Dragon Ball GT.

ALEJANDRO RUIZ GALVÁN (MÁLAGA)
SERGIO NAVARRO BAEZA (BARCELONA)
FRANCISCO JAVIER ARIZA GONZALEZ (SEVILLA)
GUILLERMO MIGUEL CEBRIÁN SORIANO (ALBACETE)
SANDRA LÁZARO MASSA (CADIZ)
MIGUEL ANGEL GONZALEZ RODRIGUEZ (SEVILLA)
YAUCI JAIME DOÑA SOSA (TENERIFE)
JOAQUÍN PUGA GONZÁLEZ (PONTEVEDRA)
ARTURO CAMPOS MURO (ALAVA)
IGNACIO CATALÁN MIRA (VALENCIA)
ION AROZETA MARKAIDA (VIZCAYA)
JAVIER SORIANO BERTOMEU (BARCELONA)
ALEXIS ALONSO GARCIA LLAMAS RUIZ (VIZCAYA)
JUAN PASCUAL ANAYA (MALAGA)
CARLOS ALBERTO GARCÍA-AMORENA (BARCELONA)
RAÚL ROSELL GARRIDO (ALICANTE)
MIGUEL ANGEL ALVAREZ TITO (BARCELONA)
JOSE RAMON MOJICA MARTINEZ (ALICANTE)
MARCELINO CASADO CLEMENTE (HUELVA)
MARIANO ROMERO SAGRA (LAS PALMAS)
JOSÉ MARÍA POLO PEROMARTA (BALEARES)
SALVADOR ARTERO SANCHEZ (CADIZ)
ANTONIO POZAS MEIS (MADRID)
VICENTE CIFUENTES MARTÍNEZ (ALBACETE)
EVA RICHARTE PRIETO (BARCELONA)

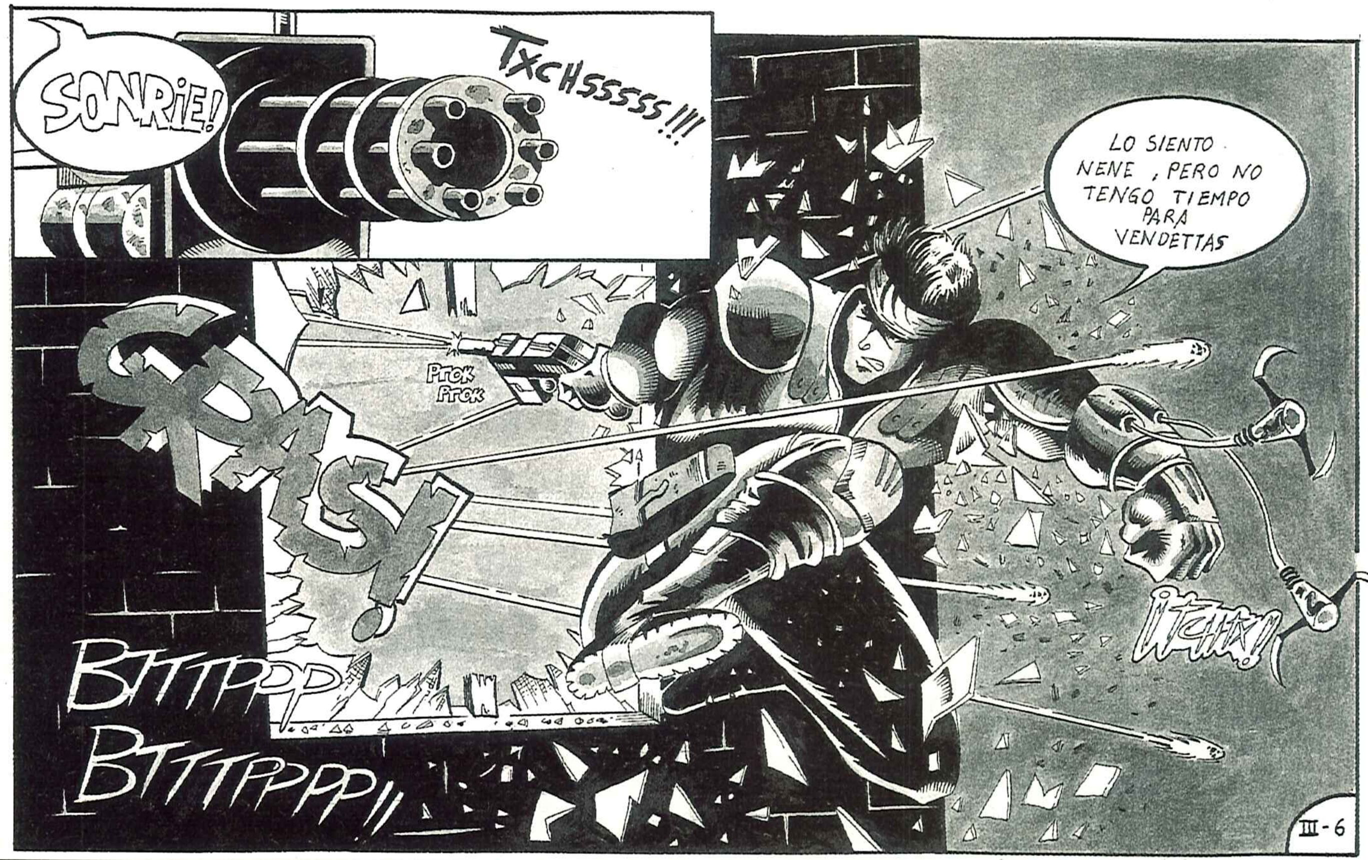
1er Premio


SASKATCHEWAN CANADÁ
AQUÍ SNAKE CORONEL, ¿PUEDE OIRME?
AAOOOOGG...*
TAECH
ALTO Y CLARO SNAKE. ¿LA SITUACIÓN ES LA PREVISTA?
CREC CREC
AFIRMATIVO, EL HUMMER DE VIGILANCIA SE HALLA EN EL PUNTO MÁS LEJANO DE LA RONDA. INICIO INCURSIÓN
¡PTOK! ¡PTOK!
¿EN CUANTO AL CONTROL DEL ACCESO PRINCIPAL?
ELIMINADO, SEÑOR
TCHT!!
BIEN, NO ESPERABA MENOS. ES EL MOMENTO DE PROBAR LOS NUEVOS ANCLAJES AUTOELEVADORES.
RAPIDOS Y PRECISOS... 5 SOBRE 5
¡EN OBJETIVO SEÑOR!
THOP
PERFECTO. DIRÍJASE AL ALMACÉN DE EXPLOSIVOS. LA PUERTA SITUADA A SUS DOCE.
I-6



SEÑOR, SIN ÁNIMO DE CUESTIONAR ÓRDENES... ¿ES NECESARIO VOLAR TODA LA BASE?
SNAKE, EL DOSSIER QUE HA CAIDO EN MANOS DE LOS TERRORISTAS, SI SALE A LA LUZ, PRODUCIRÁ UNA GRAVE CRISIS EN LOS EE.UU. Y, PROBABLEMENTE, EN TODO EL MUNDO.
FUE ROBADO DIRECTAMENTE DEL DESPACHO DEL PRESIDENTE. NI LA C.I.A. TENÍA ACCESO A ESA DOCUMENTACIÓN
LOS TERRORISTAS PRETENDEN CHANTAJEAR AL PRESIDENTE, POR LO QUE NO SOLO ES NECESARIO RECUPERAR EL DOSSIER, SINO ELIMINAR A TODOS LOS POSIBLES TESTIGOS...
SECRET FILE
SOLID SNAKE
ENTIENDO, SEÑOR
¿HORA EXACTA DE LLEGADA DEL HELICÓPTERO DE RECOGIDA?
5 MINUTOS Y 3 SEGUNDOS
RECIBIDO. COLOCADAS DOS CARGAS DE C-4 Y AJUSTADOS TEMPORIZADORES
CORRECTO, FASE SEGUNDA CONCLUIDA. ¿HA LOCALIZADO LA REJILLA DE VENTILACIÓN?
AFIRMATIVO, SEÑOR
PUES INTRODÚZCASE POR ÉL. LE LLEVARÁ A LA HABITACIÓN CONTIGUA.
LA VENTANA DE ESE RECINTO DA JUSTO A LA PUERTA DEL ARCHIVO DE LA BASE
... DONDE SUPONEMOS QUE ESTÁ EL DOSSIER...
SNAKE
¡QUE AGRADABLE SORPRESA!!
II-6

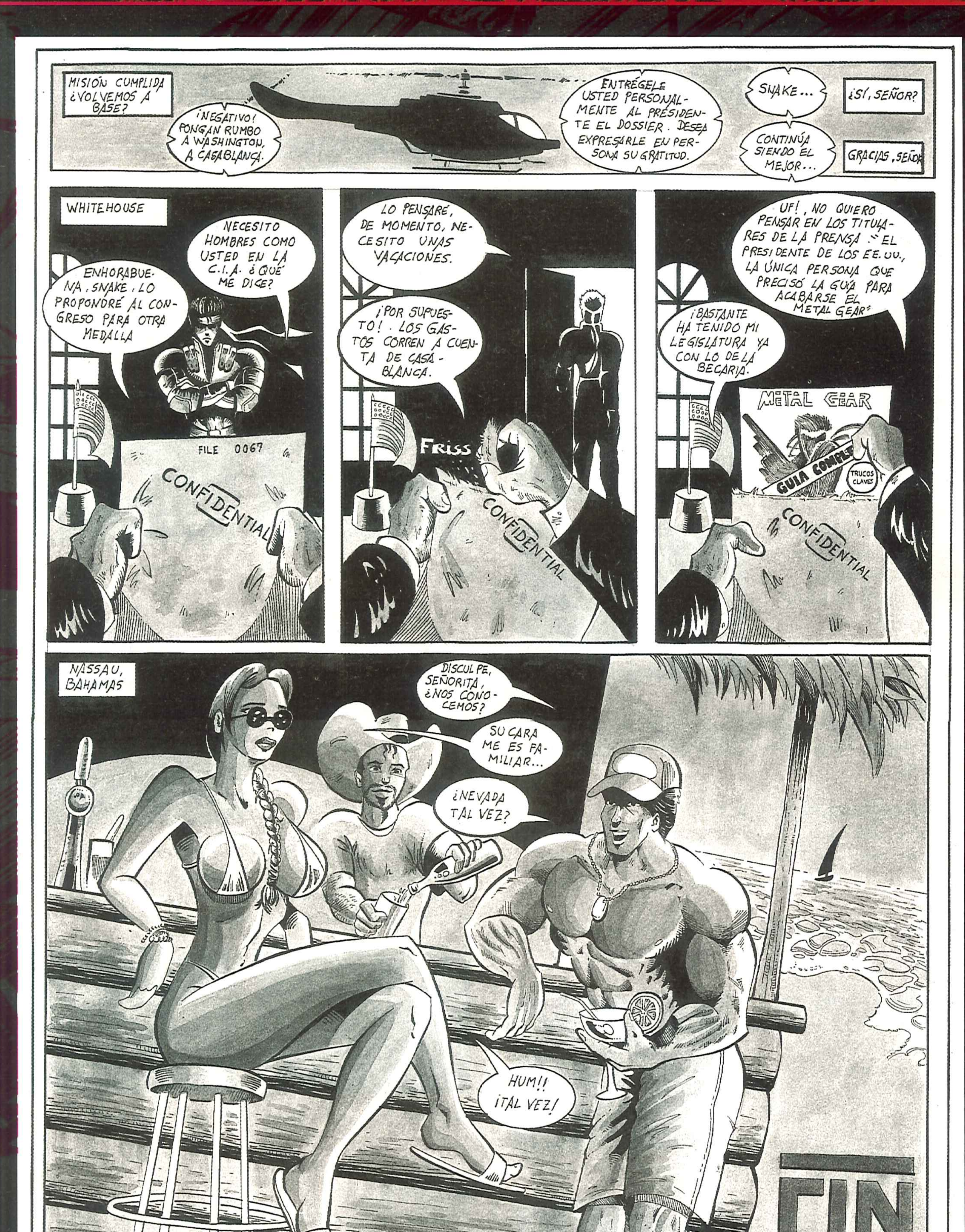
¡¡ LOS DIOSES ME HAN DADO UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD...
... Y PIENSO APROVECHARLA ESTA VEZ...!!
TÚ... TÚ... PERO...
¡MIERDA!





SNAKE!
01:22
KRIIIIEEEE
NEGATIVO, UN BREVE REENCUENTRO CON UN VIEJO AMIGO
¿ALGÚN CONTRATIEMPO, SNAKE?
BIEN, PUES AHÍ TIENE LA PUERTA DEL ARCHIVO. BUSQUE EL DOSSIER
¿LO TENGO SEÑOR
FILE 0067
CONFIDENTIAL
00:51
PERFECTO, AHORA MANTÉNGASE A LA ESPERA FUERA. EL HELICÓPTERO LLEGARÁ EN 15 SEG.
SNAKE! NUESTROS CAMINOS VUELVEN A CRUZARSE!!
LIQUID!! ¡NO PUEDE SER. PENSÉ QUE EN ALASKA EL VIRUS TE HABÍA...
...¿MATADO?... ¡PIENSA UN POCO, HERMANITO! SI TENEMOS LA MISMA ESTRUCTURA DE ADN ¿POR QUÉ HABRÍA DE AFECTARME A MÍ Y NO A TI?
MI INTERPRETACIÓN DE LA MUERTE SÚBITA FUE DIGNA DE UN OSCAR ¿NO CREES?
RESERVÉ MI VENGANZA PARA UN MOMENTO MÁS SOLEMNE... UN MOMENTO COMO ÉSTE...
IV-6


Y AHORA, ¿ME DEVUELVES EL DOSSIER?
NO QUISIERA QUE TUS SESOS LO MANCHARAN...
CORONEL FALTAN 12 SEGUNDOS PARA LA DETONACIÓN. IMPOSIBLE MANIOBRA DE ATERRIZAJE. ¿ABORTAR MISIÓN?
¡NEGATIVO! REALICE PASADA RASANTE... ¡SNAKE MERECE LA OPORTUNIDAD!
RECIBIDO SEÑOR!!
VAMOS, NO TENGO TODO EL DÍA!!
LO SÉ!!
TCHTX!!
CLAP!
V-6


MISIÓN CUMPLIDA ¿VOLVEMOS A BASE?
¡NEGATIVO! PONGAN RUMBO A WASHINGTON, A CASABLANCA.
ENTRÉGELE USTED PERSONALMENTE AL PRESIDENTE EL DOSSIER. DESEA EXPRESARLE EN PERSONA SU GRATITUD.
SNAKE...
¿SÍ, SEÑOR?
CONTINÚA SIENDO EL MEJOR...
GRACIAS, SEÑOR
WHITEHOUSE
NECESITO HOMBRES COMO USTED EN LA C.I.A. ¿QUÉ ME DICE?
ENHORABUENA, SNAKE, LO PROPONDRÉ AL CONGRESO PARA OTRA MEDALLA
FILE 0067
CONFIDENTIAL
LO PENSARÉ, DE MOMENTO, NECESITO UNAS VACACIONES.
¡POR SUPUESTO!. LOS GASTOS CORREN A CUENTA DE CASA-BLANCA.
FRISS
CONFIDENTIAL
UF!, NO QUIERO PENSAR EN LOS TITULARES DE LA PRENSA :" EL PRESIDENTE DE LOS EE.UU., LA ÚNICA PERSONA QUE PRECISÓ LA GUÍA PARA ACABARSE EL METAL GEAR"
¡BASTANTE HA TENIDO MI LEGISLATURA YA CON LO DE LA BECARIA.
METAL GEAR
TRUCOS CLAVES
CONFIDENTIAL
NASSAU, BAHAMAS
DISCULPE, SEÑORITA, ¿NOS CONOCEMOS?
SU CARA ME ES FAMILIAR...
¿NEVADA TAL VEZ?
HUM!! ¡TAL VEZ!
FIN
VI-6

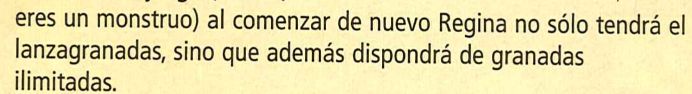
DINO CRISIS

Lo sentimos, pero no hemos encontrado aún ningún truco con el que ayudaros en este apasionante juego. Hasta que lo consigamos, aquí os contamos unas cuantas cosillas curiosas:

VESTUARIO:
Si eres capaz de finalizar el juego en menos de 8 horas obtendrás vestuarios alternativos. Cuando lo termines por primera vez Regina tendrá dos nuevos trajes (el de batalla y el de armamento). Si lo terminas por segunda vez sumarás cuatro nuevos modelos. Además notarás diferencias en su equipo.



GRANADAS INFINITAS:
Si has visto los tres finales distintos del juego (chaval, eres un monstruo) al comenzar de nuevo Regina no sólo tendrá el lanzagranadas, sino que además dispondrá de granadas ilimitadas.



MODO OPERACIÓN WIPEOUT:
Para activar este modo de juego tendrás que ser capaz de acabarte el juego sin continuar ni una sola vez (nada sencillo).

BUGS BUNNY: PERDIDO EN EL TIEMPO

DOS NUEVOS TRUCOS:
Con estos dos trucos podrás ver sin sufrir el final del juego y llenar a 99 el número de zanahorias normales aunque no hayas cogido ni una sola. Para activarlos presiona, después de comenzar una partida y sin pausar el juego: X, CUADRADO, R2, L1, CÍRCULO y X.
Después si quieres ver el final pulsa: TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, o si prefieres tener zanahorias: CUADRADO, CUADRADO, TRIÁNGULO.
No está mal teniendo en cuenta que ya os dimos la manera de escoger cualquier nivel...





COMMAND & CONQUER

AJUSTANDO EL ESCENARIO DE BATALLA:
¿No os ha pasado nunca sorprenderos a vosotros mismos inclinando la cabeza para conseguir ver algo que, por estar fuera de la pantalla, lógicamente no podéis ver? Eso es lo que pretende evitar este truco, ya que con él podréis alejar o acercar el zoom para ampliar vuestro campo de visión de la batalla. Para hacerlo sólo debes pulsar ARRIBA-C o ABAJO-C mientras presionas L.





STAR WARS EPISODIO 1: LA AMENAZA FANTASMA

LO MEJOR:
Desde luego este es, sin duda alguna, el mejor truco que vas a encontrar para este juego, ya que con él escogerás nivel y podrás hacerte invencible (entre otras cosas). Para activarlo, en la pantalla del menú principal ilumina Opciones y pulsa TRIÁNGULO, CÍRCULO, IZQ., L1, R2, CUADRADO, CÍRCULO, IZQ. Ahora pulsa simultáneamente L1 + SELECT + TRIÁNGULO y accederás a la deseada nueva pantalla de opciones.







LUCKY LUKE

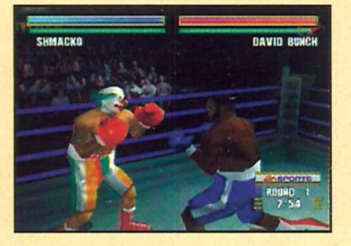
PASSWORDS:
Aquí tienes los passwords de las aventuras de Lucky Luke en color, no te los pierdas
Tren: LUKE, CABALLO, CABALLO, HOMBRE VIEJO, LUKE.
Búfalo: COYOTE, CABALLO, LUKE, HOMBRE VIEJO, HOMBRE VIEJO.
Montañas Cheyennne: HOMBRE VIEJO, COYOTE, LUKE, CABALLO, COYOTE.

SOUL CALIBUR




TODOS LOS PERSONAJES Y MÁS FASES:
Hemos intentado encontrar algo más sencillo, pero no lo hemos conseguido, así que tendremos que conformarnos con esto. Desde el modo arcade puedes acceder a cualquiera de los personajes usando a un personaje para acabar. Además verás que aparecen nuevos escenarios a medida que vayas acabando.
Luchar como Hwang: completa 1 vez
Luchar como Yoshimitsu: completa 2 veces
Luchar como Lizardman: completa 3 veces
Se añade fase "Water Labyrinth": completa 4 veces
Luchar como Siegfried: completa 5 veces
Se añade fase "City of Water": completa 6 veces
Luchar como Rock: completa 7 veces
Se añade fase "Colosseum": completa 8 veces
Luchar como Seung Mina: completa 9 veces
Luchar como Cervantes: completa 10 veces

KNOCKOUT KINGS 2000

PERSONAJES SECRETOS:
La lista de personajes secretos de este juego es increíble. Todos los nombre que te damos se introducen en la pantalla "Career" pero recuerda que si se te olvida salvar el personaje perderás la posibilidad de utilizarle como luchador. Además son muy buenos luchadores, no desperdicies la oportunidad.
GARGOYLE: Todos sabemos lo que nos vamos a encontrar.
SHMACKO: Es un payaso, divertido, ¿verdad?
ROSWELL: El ET particular de este juego
O: Un rapero con ganas de bailar
Q_TIP: Abrirás "A tribe Called Quest"
TIM_DUNCAN: Jugador del San Antonio Spurs
MARLON_WAYANS: Famoso actor y comediante
ED_MAHONE: Pues eso, Ed Mahone
JEREMAINE_DUPRI: Simpático personaje
MARC_ECKO: Mucha fuerza

TRUCOS A LA CARTA

ROBERTO MEGLAS (GRANADA)
Hola, me llamo Roberto. Desearía que me dierais todos los trucos posibles del ***Diddy Kong Racing****, Gracias.*
Aquí tienes unos cuantos códigos que debes introducir en la opción 'Magic Codes':
Velocidad constante (independiente de las superficies): OFFROAD
Globos arco iris: OPPOSITESATTRACT
La CPU sin misiles: BYEBYEBALLOONS
Infinitas bananas: VITAMINB
Máxima velocidad: BOGUSBANANAS
Globos azules: ROCKETFUEL
Globos rojos: BOMBSAWAY

FRANCISCO ALVAREZ (MURCIA)
Hola. Me llamo Francisco, y me gustaría que me dierais trucos para ***Micromachines*** *de Game Boy. Contestadme, por favor. Muchas gracias.*
Aquí tienes un truco del Micromachines para acceder a un menú secreto. Presiona en la pantalla del título: Abajo, Arriba, Izq., Dcha., Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izq., Izq., Dcha., Dcha. Ahora sólo tienes que pulsar Select para acceder al nuevo menú.

DAVID FABUEL (VALENCIA)
Hola, me llamo David y tengo una Saturn: me gustaría que me dijerais algún truco para esa maravilla de juego llamado ***Nights*** *que tan buenos ratos me está haciendo pasar (no me digáis el truco de que que cuanto mejor juegue mejor banda sonora tendré o que si me paso el juego en el nivel A tendré una nueva canción). (...) Deseándoos todo lo mejor me despido. Un saludo y gracias.*
A ver qué te parece este truco para obtener un nuevo menú de opciones. En la pantalla del equipo de Sonic pulsa A, B, Dcha., A, C, A, Abajo, A, B, A. Escucharás un grito.
Después, en la pantalla del título, presiona Arriba, Abajo, Izq., Dcha, A + Start (otro sonido confirmatorio). Ilumina los ueños de Elliot y presiona X, Y, Z, Y, X. Pulsa Start y, ya como Elliot, pausa y presiona Dcha., A, Izq., Izq. Dale a Start, recoge 50 gemas y salta. Ya en el cielo vuelve a pausar y aparecerá la nueva pantalla. Es difícil activarlo, ¿lo conseguirás?

JOSÉ ANTONIO SÁNCHEZ (MADRID)
Hola Yen, me llamo José Antonio y tengo 16 años. Te rogaría por favor que me contestaras a esta pregunta, ya que estoy desesperado. Tengo el juego ***Need for Speed Road Challenge*** *de PlayStation. ¿Cómo podría abrir los caminos o rutas alternativas que están cerrados al tráfico y la vía de tren según la demo? Un cordial saludo.*
No soy Yen, pero bueno: Introduce este código como nombre en la pantalla de opciones y tendrás acceso a todas las pistas: SPOILT.
Los códigos de los bonus son: PLAYTM, XCAV8, XCNTRY, MNBEAM, GLDFSH y MCITYZ

MARIO CHOPERAS (BADAJOZ)
Hola amigos de Hobby Consolas. Me llamo Mario y tengo una PlayStation. Me gustaría saber si hay algún truco para el juego ***Viewpoint*** *(si puede ser elegir nivel). Gracias por adelantado.*
No sólo lo hay, sino que además te lo vamos a dar por tu cara bonita.
Para poder avanzar de nivel pausa y pulsa: Cuadrado, Círculo, Triángulo, Dcha., Izq., Abajo, R1, L2, R2, L1.
Si prefieres ser invencible pulsa: Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Triángulo, X, Cuadrado, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L1, R1 y Select.

KAGERO DECEPTION II





SOUND TEST:
Acceder a esta opción es realmente sencillo. Cuando, en la pantalla del título, aparezcan las palabras "Press Start" presiona R1, R1, R1, R1, R2, R2, R2, R2, R2, R2. En la pantalla del menú principal encontrarás el nuevo menú.

MICROMACHINES 64 TURBO



SUPERSALTO:
Comienza una carrera pausa y pulsa" IZQ.-C, DCHA., DCHA., ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQ., ABAJO, ABAJO.
Escucharás un sonido si has introducido correctamente el truco. Activando este truco no habrá obstáculo (ni precipicio) que se te resista.

CPU DE POCA VELOCIDAD:
Esta es la manera más segura de ganar las carreras. Para activarlo pausa y presiona: DCHA.-C, ARRIBA-C, IZQ.-C, ABAJO-C, DCHA.-C, ARRIBA-C, IZQ.-C, ABAJO-C. Igual que antes, si todo ha ido bien, escucharás un sonido.

TARZAN

PASSWORDS DE NIVEL:
3-1: Líneas verticales, Líneas verticales, Maza, remolino.
4-1: Luna, Flechas Arriba/Abajo, Cruz
5-1: Flechas arriba/abajo, Flechas arriba/abajo, Luna, Líneas verticales.
6-1: Remolino, Maza, Cruz, Flechas arriba/abajo.



BICHOS

FASE SECRETA:
Hay una manera de llegar a una nueva fase secreta en este juego, en la que podrás disfrutar liquidando unas cuantas hormigas. Para ello debes acceder al nivel de entrenamiento y matar todas las arañas que encuentres sin usar un sólo disparo, únicamente utilizando tus saltos dobles. Además desde este nuevo nivel tendrás acceso a imágenes de vídeo si recoges las exclamaciones rojas que encontrarás en él (como la que hay en la parte superior del paraguas que sirve de techo al circo).

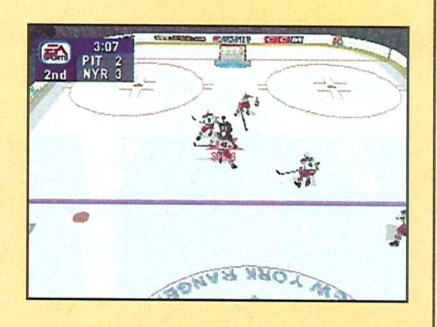




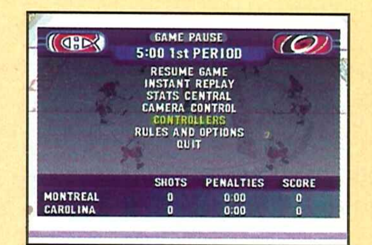


NHL 2000

SIN PORTERO:
Esta estrategia te permitirá ganar muy fácilmente los partidos, vamos que perder será imposible. Comienza una partida y pausa. Utiliza la opción 'Controllers' para ponerte el control sobre el equipo de la CPU.
Ahora cambia su portero a Pull y quita la pausa. Vuelve a pulsar START, cambia de nuevo el control recobrando a tu equipo. De esta manera verás la sencillo que es marcar tantos.



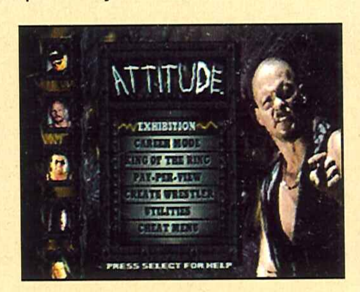
OTRA MANERA DE CELEBRARLO:
Lo primero que debes hacer es subir el volumen de tu televisor. Ahora marca gol y, justo después, pulsa TRIÁNGULO. Seguro que nunca habías oído una manera tan escandalosa de celebrar un tanto (además podrás oir, entre gritos, los comentarios a la jugada).





WWW ATTITUDE

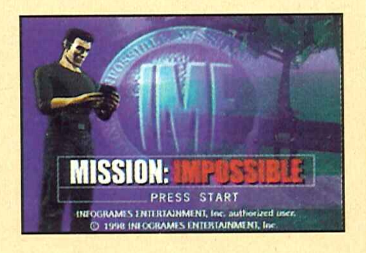
RONDA DE SELECCIÓN:
Hay veces que no sabemos muy bien por qué personaje decidirnos, sobre todo en este tipo de juego con 'miles' de luchadores.
En estos casos lo mejor es que sea la propia consola la que lo haga por ti. Para eso, en la pantalla de selección de personaje, presiona R1. Cada vez que lo hagas el cursor se moverá sobre un personaje al azar.



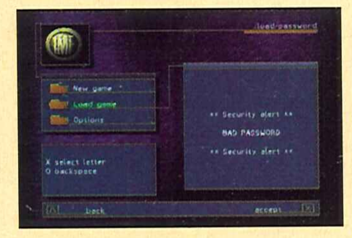


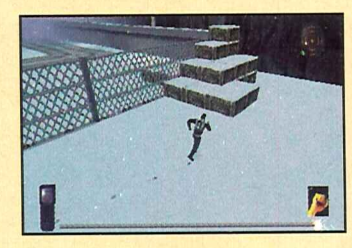
MISSION: IMPOSSIBLE

MÁS DE LO QUE PUEDAS PEDIR:
No nos estamos echando un farol, qué va. Lo que ahora te contamos son los mejores trucos del juego. Quizá sólo le puedas poner una pega: que falta el de seleccionar nivel. Pero, quién sabe, todo se andará. Todos se introducen en la pantalla de passwords y no te preocupes por los mensajes de error, funcionan realmente.



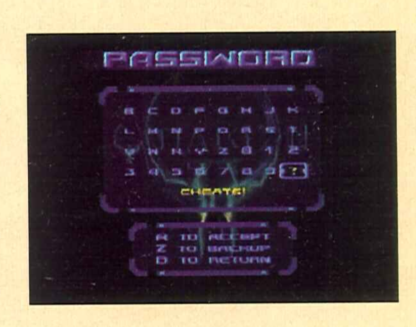
Imágenes de vídeo: SEECOOLMOVIE
Mensaje de los programadores: TTOPFSCRETT
Modo lento: IMTIREDTODAY
Modo turbo: GOOUTTAMYWAY
Supersalto: BIONICJUMPER
Desconocido: GOFIRSTFRAME
Activar todos: SCAREDSTIFFF




QUAKE II

Hora te proponemos una lista de códigos que debes introducir en la pantalla de passwords (para acceder a ella escoge Load Game y pulsa B cuando aparezca la lista de juegos salvados. Desde luego que con ella lo difícil será no completar el juego. ¡Disfrutalo!

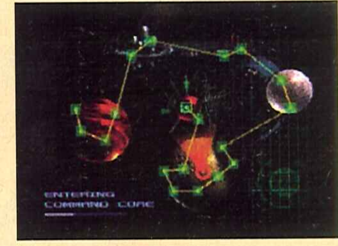


ARMAS ILIMITADAS EN LA OPCIÓN MULTIJUGADOR:
Introduce como password: S3T1 NF1N 1T3S H0TS.
Un buen truco para los que no quieren arriesgarse a enfrentarse con los enemigos sin munición.

POCA GRAVEDAD EN MULTIJUGADOR:
Introduce como password S3TL 0WGR V1TY ????. No sabemos si es muy útil, pero desde luego es interesante, ¿verdad?

MISIÓN FINAL:
Ahora introduce: F60? VQCH ?BHF DQQL. No sólo tendrás acceso a ésta, sino que tendrás todos los niveles al alcance de tu mano.

COLORES EN MULTIJUGADOR:
El password es: S3TC 00LC 0L0R S??? Curioso.

POY POY 2

SUICIDIO EN PLAN BOMBA:

Si tu jugador está perdiendo, puedes conseguir que se "enfade" un poquito. Presiona rápidamente todos los botones excepto los botones direccionales hasta que la energía esté al máximo. Verás la reacción del 'pequeño' personaje.




HOT WHEELS TURBO RACING

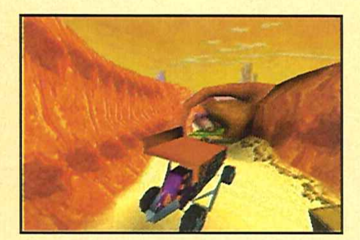
LOS MEJORES "COCHES":

Bueno, no son exactamente coches, pero con ellos os será más sencillo acabar las carreras. Se trata de distintos códigos que debéis introducir en la pantalla de password. Aunque os dé error no os preocupéis, que el nuevo vehículo aparecerá en la pantalla de elección con los otros. Los cinco primeros son para el modo un jugador y los tres últimos para el modo dos jugadores.

Sol-Aire CX4: OR8B4ORK8R3F89JR33LH
Formula 5000: 4WDG84WPDS7K7XNW77QM
Hotwheels 500: YLKMFFOVNPDQBMTODDW8
Slide out: OM46DOMF4F_9LNDM_ _CC
Super Van: OP482OPH6B1CPQGP11JF
Stage Fright: O_JLDO_TJTCP6O9_CCVR
Sol-Aire CX4: OR8B4ORK8R3F89JR33LH
Slide Out: OWDG8OWPDJ7KHXNW77QM







MARIO GOLF

CÓDIGOS SECRETOS:

Y tan secretos, porque lo primero que tienes que hacer es activar el truco para hacer aparecer la pantalla donde se introducen. Ve al menú principal, ilumina la opción "club house" y presiona a la vez Z+R+A. AL entrar observarás que se ha creado 'Code entry'. Es aquí donde tienes que introducir estos tres códigos que te darán acceso directo a tres nuevos torneos. Cada vez que salgas de esta pantalla deberás repetir la combinación para volver a entrar.

Torneo NP Mario: Usa como password KPXWN9N3 y tendrás acceso directo

Torneo Camp Hyrule: Si usas el password 5VW68906 puedes jugar en este recorrido con Plum como jugador.

Un torneo muy mono: Utiliza el password 0EQ561G2 en la pantalla de password para jugar un torneo con Donkey Kong.



THE NEW TETRIS





MODO TURBO:

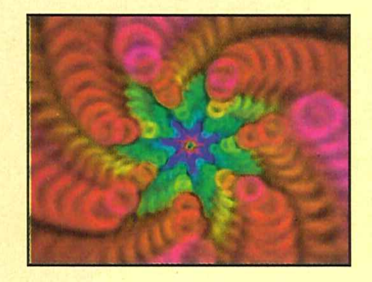
Selecciona el modo "Single-player" e introduce 2FAST4U como nombre, selecciona OK y presiona A. Si eres un amante de la velocidad, ésta es la tuya. Lo bloques caerán muy deprisa. pero sólo si tienes desactivada la CPU.

CPU EN MODO TURBO:

Al igual que antes, selecciona el modo "Single-player" y como nombre usa AI2EZ4U y al iluminar OK pulsa A. Cuando comience el juego verás que a la pobre CPU (si no se te ha olvidado activarla) le caen los bloques muy deprisa. ¡Aprovéchate!

MÚSICA CALEIDOSCOPIO:

¡Menudos efectos! Si te sueles quedar medio atontado cuando ves el Tetris, en este caso los colores no te dejarán separar la vista de la tele. Para activarlo en la pantalla de opciones de audio, escoge la canción "Haluci" y el modo de música "Choose". Selecciona el modo "single-player" y como nombre "HALUCI", ilumina "OK" y presiona "A". Aparecerá un caleidoscopio en pantalla. Para quitarlo debes resetear la máquina.





XENA: PRINCESS WARRIOR

INVENCIBILIDAD:



Sí, lo que oyes, activando este sencillo truco lograrás ser invencible y podrás despreocuparte de los "latosos enemigos". Para ponerlo en marcha presiona ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, CÍRCULO, CUADRADO, ARRIBA, DCHA. e IZQ. en la pantalla del menú principal. Si ni con éstas acabas el juego, chico, lo imposible se nos da bien, pero para los milagros tardamos un poco más.

Concurso Pokémon™*

¡Hazte con todos!™

¡¡Pikachu y otros cuatro Pokémon se han escapado!!

Encuentra los cinco Pokémon que faltan en estas dos páginas y que se han escondido en otras páginas de la revista y consigue estos fantásticos premios.

Poliwag #60™

Zubat #41™

Pikachu #25™



Nidoran #29™

Cubone #104™

Bases del concurso

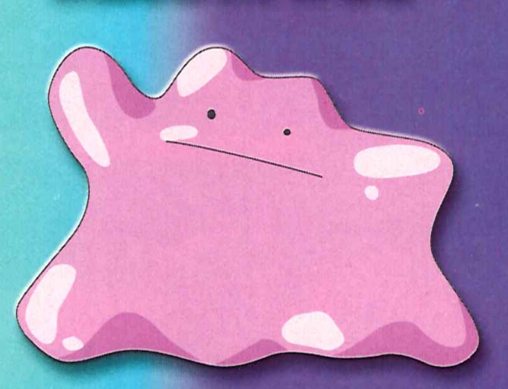
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO POKÉMON "
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTICINCO que serán premiadas con una consola Game Boy Color y un juego de Pokémon.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Noviembre hasta el 22 de Diciembre de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: NINTENDO ESPAÑA y HOBBY PRESS.



Mankey #56™

Eevee #133™

Meowth #52™





Ditto #132™

Squirtle #07™

Butterfree #12™

CUPÓN

NOMBRE y APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

PROVINCIA: LOCALIDAD: TELF.:

Los 5 Pokémon están en las páginas: 55, 91, 21, 160, 200



EN NUESTRAS TIENDAS
NO PODRÁS DEJAR DE JUGAR
PACK GUNNER
TIME CRISIS
26.990 Ptas.
PACK GUNNER 2
30.990 Ptas.
PACK TOP DRIVE
RACE LEADER SHOCK 2
JUEGO PLATINUM
30.490 Ptas.
CONSOLA PSX
PACK RAYMAN
RAYMAN
22.990 Ptas.
MEMORY CARD PELICAN
Las ofertas son válidas hasta el 15/12/99 o hasta fin de existencias
PACK FANTASY
FINAL FANTASY VII
22.990 Ptas.
PACK FIFA
FIFA 2000
26.990 Ptas.
GRAN TURISMO 2
PSX
SPYRO 2
PSX
CRASH TEAM RACING
PSX
24 HORAS LEMANS
PSX
READY 2 RUMBLE
PSX
NBA LIVE 2000
PSX
PACK POKEMON
CONSOLA GAMEBOY POCKET
POKEMON
12.990 Ptas.
GAMEBOY COLOR
RONALDO
MISSION : IMPOSSIBLE
NEO GEO POCKET
13.990 Ptas.
LA CONSOLA PORTATIL MÁS POTENTE DEL MERCADO
KING OF FIGHTERS
METAL SLUG
NEOGEO CUP
READY 2 RUMBLE
N-64
WORMS ARMAGEDDON
N-64
JUGARÁS HASTA EL FINAL



LA CADENA N.1 EN EUROPA

Difintel - Micro

VIDEOJUEGOS

Barcelona
Balmes, 61 bajos
Tel. 93 451 63 36

Terrassa (Barcelona)
Avda. Jacquard, Local 52
Tel. 93 785 36 47

Sant Boi de Ll. (Barcelona)
Centro Comercial Alcampo
Tel. 93 652 81 52

Castelldefels (Barcelona)
Centro Comercial Caprabo
Av. Constitución, 99-101 Tel.93 664 52 41

Gavà (Barcelona)
Rambla Vayreda, 44
08850 Gavà

Alcalá de Henares (Madrid)
Centro Comercial Alcampo-La Dehesa
Tel. 91 877 00 95

Madrid
C/. Celanova, 9 Barrio de El Pilar
Tel. 91 730 68 67

Valencia
Centro Comercial Alcampo-Alboraya
Tel. 96 356 70 83

TRESS DIFUSIÓ



GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE
Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
NINTENDO ACCIÓN
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
GUÍA DE MAESTROS POKÉMON
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
8 426239 040150 00003
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
HOBBY PRESS
CONSÍGUELA A PARTIR DEL 30 DE NOVIEMBRE EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Concurso TARZAN™

¡REGALAMOS 25 JUEGOS DE TARZAN!

Desde las profundidades de la jungla llega Tarzán a tu PlayStation

Responde correctamente a estas preguntas y entra en el sorteo de 25 salvajes juegos de Tarzán para PlayStation.

1.¿A cuál de estos personajes no podremos controlar durante el juego?
A. Tarzán adulto B. Jane C. Maguila Gorila

2. ¿Sabrías decirnos sobre qué animal cabalga Tarzán en una de las fases del juego?
A. Elefante B. Tigre C. Hipopótamo

3. ¿Qué compañía ha desarrollado el juego?
A. Disney Interactive B. Square C. Infogrames









BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en el sobre: «CONCURSO TARZAN»

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerán VEINTICINCO que serán premiadas con un juego de Tarzán para consola PlayStation.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Noviembre hasta el 22 de Diciembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS.



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS: ______________________

____

DIRECCIÓN: ______________________

____

LOCALIDAD: ______________________

PROVINCIA: ______________________

C.POSTAL: __________ TLF.: __________

RESPUESTAS: 1. ______ 2. ______ 3. ______



Dreamcast
C.I. 08072
DREAM CAST
39.900
239,8
MANDO DE CONTROL + C.D. DEMO DE JUEGOS + MODEN + SOFTWARE DE NAVEGACIÓN Y ACCESO GRATIS A INTERNET
C.I. 08076
VIRTUA FIGHTER 3TB
C.I. 08900
THE HOUSE OF THE DEAD 2
C.I. 08902
SMOW SURFERS
C.I. 09329
NBA 2000
C.I. 08081
SEGA RALLY 2
C.I. 08077
SONIC ADVENTURE
C.I. 09330
VIRTUA STRIKER 2
8.990 /UND
54,03
C.I. 08073
DREAM CAST CONTROLER
4.990
30,00
C.I. 08074
VISUAL MEMORI
4.990
30,00
C.I. 65434
TIME CRISIS PISTOLA
7.490
45,01
C.I. 89402
PLAY STAT
DUALSHOCK
C.I. 98812
PLAY STATIC
DUALSHOCK
C.I. 08754
FIFA 2000
7.999
48,07
C.I. 08795
ESPYRO 2
7.999
48,07
C.I. 08656
LA AMENAZA FANTASMA
7.999
48,07
C.I. 08512
FINAL FANTASY VIII
8.999
54,08
C.I. 08147
FORMULA 1
7.999
48,07
TELÉFONO D
AL C
91 64
POLY
PUNTOS DE VENTA POLY
CENTRAL DE DISTRIBUCIÓN
Tel. 91 642 12 55 / Fax 91 642 08 39
FUENLABRADA
PARQUE ALCORCÓN (EDF. ALCAMPO) Tel. 91 689 00 86 Fax 91 689 00 86 ALCORCÓN
PARQUESUR (LOCAL 18 Y 62) Tel. 91 688 82 01 91 680 46 74 LEGANÉS
LA VAGUADA Tel 91 739 66 43 Fax 91 739 66 43 MADRID-2
SEXTA AVENIDA Tel 91 372 91 32 Fax 91 372 91 32 MAJADAHONDA
PRÓXIMAS APERTURAS

LY

eria
Aurora

DE ATENCIÓN
CLIENTE
2 12 55

Nintendo

C.I. 09142
MANDO AZUL
NINTENDO 64

NINTENDO 64

C.I. 09143
NINTENDO 64
MORADA

C.I. 09147
NINTENDO 64
TRANSPARENTE

SUPER OFERTA:
CUALQUIERA DE ESTAS N64 +
JUEGO SERIE PLAYERS A
ELEGIR

~~21.000~~ 19.990 /UND — 6.666 COMPRA EN 3 MESES — €120,1

C.I.	DESCRIPCIÓN	P.V.P.	EUROS
70522	NINTENDO 64 BASIC	14.990	90,10
09146	NINTENDO NARANJA	14.990	90,10
09144	NINTENDO VERDE	14.990	90,10
09145	NINTENDO ROJO	14.990	90,10

14.990 /UND — €90,10

C.I. 09450
NINTENDO 64
(DONKEY KONG
PACK)
24.999 — €150,3

POKÉMON

C.I. 09148
POCKÉMON
ROJO
5.990 — €36,00

C.I. 08510
POCKÉMON
AZUL
5.990 — €36,00

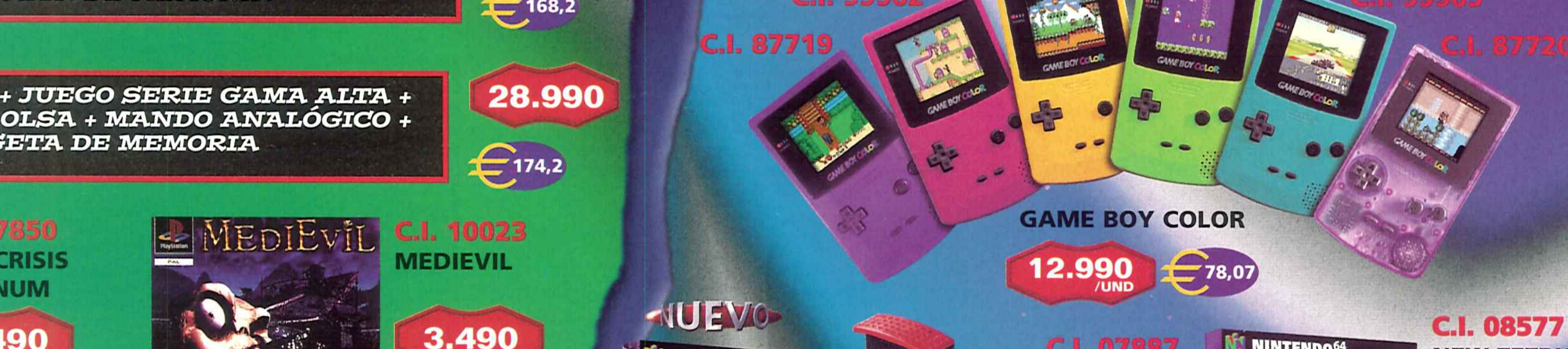
C.I. 00000
POKEMON
PICACHU
3.990 — €23,98

HESE, PAGE EN
MESES
NTERESES

PlayStation

ION + JUEGO SERIE PLATINUM +
+ BOLSA + MANDO ANALÓGICO +
ARGETA DE MEMORIA
27.990 — €168,2

ON + JUEGO SERIE GAMA ALTA +
+ BOLSA + MANDO ANALÓGICO +
RGETA DE MEMORIA
28.990 — €174,2



C.I. 99964 C.I. 99963
C.I. 99962 C.I. 99965
C.I. 87719 C.I. 87720

GAME BOY COLOR
12.990 /UND — €78,07



87850
E CRISIS
TINUM
.490
60,04

C.I. 10023
MEDIEVIL
3.490 — €20,97

08186
O ES
TBALL
.999
48,07

C.I. 10027
TARZÁN
7.990 — €48,07

99

NUEVO

C.I. 09446
DONKEY
KONG 64 +
ESPANSION PACK
~~12.990~~ 11.990 — €72,07

C.I. 07887
MARIO GOLF
9.999 /UND — €60,09

C.I. 08577
NEW TETRIS
€60,04
9.990 /UND

C.I. 09447
SUPER
SMASH
BROS
9.490 — €57,03



C.I. 47787
CRASH
BANDICOOT 2
3.490 — €20,97



C.I. 24528
TEKKEN 3
3.490 — €20,97



C.I. 82147
GAME BOY
POCKET
C/ JUEGO
9.990 — €60,04

OS FRESNOS
98 516 35 31
98 516 35 31
GIJÓN
BAU Nº7
451 41 10
ELONA

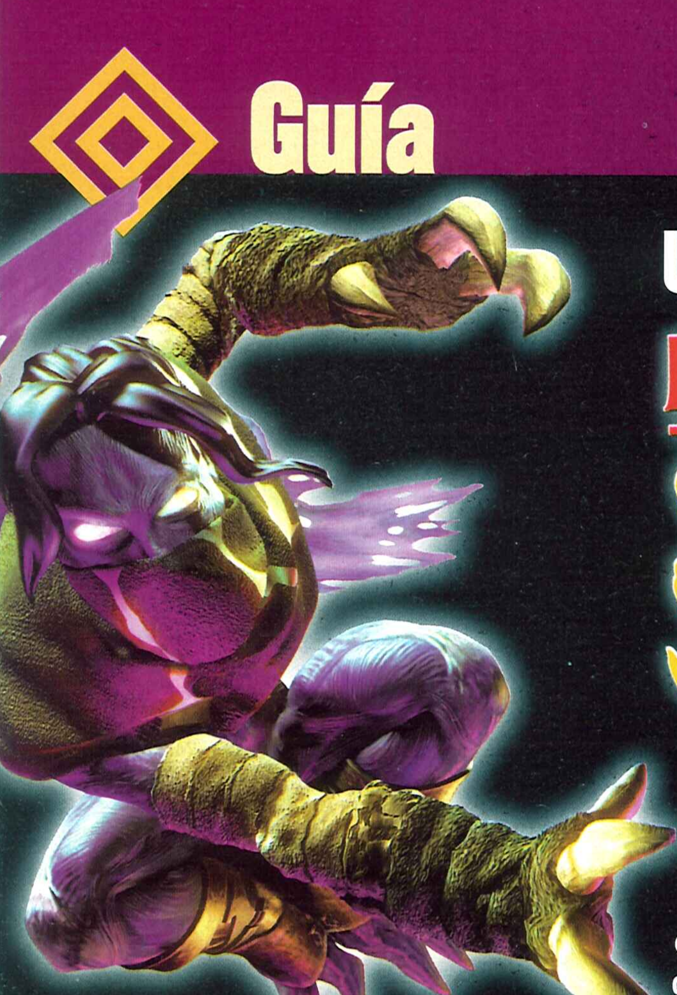
Pº ALBERTO PALACIOS, 42
Tel. 91 797 17 09
Fax 91 797 17 09
MADRID
C/ URUGUAY Nº3
TEL.: 925 21 00 97
TOLEDO

ESTACIÓN RENFE
CHAMARTIN
Acceso vía-1
Tel/Fax 91 323 13 59
MADRID

LA DEHESA
Tel. 91 882 80 82
Fax 91 882 80 82
ALCALÁ DE HENARES

ABRIMOS
TODOS LOS
DOMINGOS DE
DICIEMBRE





Una venganza entre dos mundos

LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Desde lo más profundo de las tinieblas, el vampiro Raziel clama venganza contra su amo, el malvado Lord Kain. Durante este mes te acompañamos por estos aterradores parajes con el fin de que esta criatura de ultratumba consiga alcanzar los oscuros dominios de Kain. Prepárate para vivir una sobrecogedora batalla vampírica con Raziel como tétrico verdugo.

1 - EL MUNDO SUBTERRÁNEO

Al comenzar la aventura podrás familiarizarte con los controles y acciones que puede realizar nuestro oscuro protagonista. Avanza hasta llegar a una fuente de luz azul y usa esta fuente para transladarte al mundo material. Localiza una amplia sala con dos enemigos, donde encontrarás un bloque (1). Tendrás que mover el bloque hacia la pared opuesta al foco de luz y llevarlo en dirección al agua, luego súbete al bloque y podrás alcanzar un pasillo situado en la parte superior.


1

2 - EL SANTUARIO DE LOS CLANES

Busca una cueva y avanza por ella hasta entrar por una puerta situada a la izquierda, que te conducirá a un portal de teletransportación que deberás activar situándote encima.

3 - EL LAGO DE LA MUERTE (ABISMO)

Avanza hasta pasar por un puente colgante. Sigue por el pasillo y dirígete hacia la izquierda. Llegarás a una amplia zona con enemigos.
En esta misma zona encontrarás una puerta de metal (2) que no se abrirá hasta que hayas aniquilado a los dos vampiros.


2

CONSEJOS VAMPÍRICOS

1. Cuando acabes con un enemigo, te recomendamos que devores su alma con rapidez. De lo contrario, el alma se introducirá de nuevo en el cuerpo del enemigo y éste recobrará la vida.

2. Siempre que Raziel tenga la espiral de vida a un bajo nivel, podrás transladarte al mundo espectral, donde encontrarás numerosas almas que te ayudarán a recuperar energía.

3. Para poder usar la espada devoradora de almas, el nivel de energía de la espiral deberá estar lleno. Cualquier ataque que recibas llevando la espada provocará que ésta desaparezca hasta que la espiral se rellene de nuevo.

4. Anota los símbolos que encontrarás en los portales de teletransportación, es vital para transladarse de un lugar a otro dentro de este inquietante mundo.

4 - EL CLAN DE RAZIEL

Asciende por unas largas escaleras. La puerta con un símbolo grabado te dará acceso a otro portal de teletransportación. Activa el portal y entra por una puerta marrón. Avanza hasta cruzar una verja. En la nueva zona sube por una escalera de caracol (3). En lo más alto tendrás que activar un interruptor. Ahora camina por una pasarela que te conducirá a un nuevo túnel y sigue hasta llegar a un cementerio.

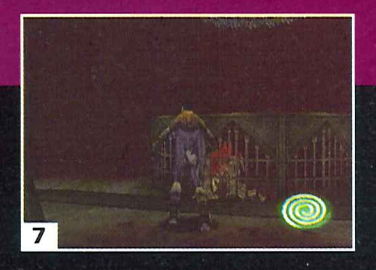

3

NOTA A lo largo de la aventura podrás encontrar un total de seis hechizos. Estos hechizos no son necesarios para terminar con éxito la aventura, pero te serán de gran ayuda en tus enfrentamientos contra los diferentes clanes de vampiros.

5 - LA NECRÓPOLIS


4


5


7

Camina hasta localizar un bloque, que deberás mover hacia la izquierda. Súbete en el bloque y cruza una verja. Baja las escaleras hasta encontrar un nuevo portal de teletransportación. Dirígete hacia el lago, aquí encontrarás tres islotes (4) por los que deberás saltar para llegar al otro lado. Sube por unos grandes escalones y entra por una verja. Ahora tendrás que bajar al fondo de la sala y entrar por una nueva puerta. Tendrás que trasladarte al mundo espectral y buscar unas columnas. Sube por los escalones hasta llegar a lo más alto y localiza la fuente azul para volver al mundo material. Salta hasta llegar a un pasillo situado en la parte superior, localiza un bloque y un hueco en la pared. Tu objetivo es introducir el bloque en el hueco, de esta forma se abrirá una verja. Esta nueva verja te dará acceso a una sala con dos poleas. Planea hacia la polea de la derecha y desciende por ella. Busca un bloque insertado en la pared y empújalo hacia el fondo de la sala. Arrastra el bloque hasta llegar a unos peldaños situados en el lado opuesto a donde encontraste el bloque. Sube el bloque por los peldaños hasta insertarlo en un hueco cercano a una verja, ésta se abrirá. Regresa al mundo espectral y entra por la verja. Ahora tienes que buscar las dos columnas de antes y volver a saltar al pasillo de la parte superior. Volverás a la sala de las poleas, pero esta vez tienes que planear hacia la polea de la izquierda y seguir planeando hasta el otro lado de la sala. Regresa al mundo material. Avanza y llegarás a una sala con dos bloques situados verticalmente (5). Para resolver este puzzle tienes que introducir cada bloque en la ranura correspondiente, teniendo en cuenta que los grabados de los bloques tienen que coincidir con los de las ranuras. Ahora se abrirá una puerta y debes entrar por una puerta doble. Empuja el bloque de la derecha y baja al fondo de la amplia zona. Tu próximo objetivo es subir un bloque encima del otro y empujarlos hacia la derecha, luego súbete en los bloques para alcanzar un nuevo pasillo. Avanza por el lago y entra por una verja. Llegarás a una sala con una


6

palanca y un interruptor, pulsa este último para descender a un nivel inferior. Dirígete a la derecha hasta llegar a una sala donde hay que activar un interruptor y una manivela. Vuelve al ascensor y empuja la palanca, ahora salta a la plataforma inferior y entra por un hueco. Verás una sala con cuatro bloques en llamas, que deberás empujar por sus railes, para quemar las cuatro vigas de la sala. Ahora empuja los bloques (6) por los nuevos carriles hasta encajarlos en las cuatro esquinas de la plataforma central de la sala. Desciende y entra por la cueva menos iluminada.

6 - MELCHIA

Para poder acabar con esta enorme criatura localiza dos salas, cada sala tiene una palanca. Para acceder a las salas tendrás que saltar a unas columnas situadas a ambos lados de la verja. Una vez dentro de las salas mantén pulsada la palanca para abrir la verja y espera a que Melchia esté debajo de la verja para soltar la palanca. Cuando lo hagas en las dos salas espera a que Melchia entre en la jaula circular (7) y activa una manivela cercana a la jaula que acabará triturándole. Habrás ganado la habilidad de atravesar las paredes. Atraviesa la verja con tu nueva habilidad. En la sala con los bloques en llamas vete al mundo material. Vuelve por el túnel más iluminado y saca un bloque que está insertado en la pared, súbete en él y salta a la zona superior. Continúa por el pasillo opuesto al ascensor y tras cruzar varias puertas llegarás al cementerio. Entra por una verja y en el mundo material ayúdate de los balcones para seguir avanzando. Desciende por la escalera de caracol y busca una sala con escaleras. Localiza la puerta de teletransportación y usa el portal para dirigirte al primer portal, cuyo símbolo tiene una pequeña espiral. Vete al mundo material y regresa al santuario, una vez allí atraviesa una verja. Continúa y cambia al mundo material, acaba con los enemigos para abrirte camino. Una nueva puerta se abrirá, vete a la derecha y atraviesa dos verjas. Abre el portón de la izquierda y prepárate para enfrentarte a tu amo.

7 - PRIMER ENFRENTAMIENTO CON KAIN

Un solo ataque que recibas de Kain te enviará al mundo espectral. Aprovecha el momento en el que Kain carga su espada para atacarle (8). Si le aciertas, aparecerá en el lado opuesto y deberás ser rápido para intentar un nuevo ataque.
Después de tres ataques, Kain se esfumará y recibirás como recompensa la espada segadora de almas. Usa la espada en la puerta de la sala. Atraviesa las dos verjas, vuelve al santuario y entra por la puerta de madera hasta localizar una verja cercana a un circulo de columnas, que deberás atravesar.


8

8 - LA CATEDRAL ABANDONADA

Usa la espada en la puerta principal. En un pasillo situado enfrente de la entrada encontrarás un portal de teletrasportación. Atraviesa la verja y vuelve al mundo material. Verás una secuencia que te mostrará el camino de acceso, ayúdate de los balcones y salta sobre el tejado de los silos para llegar a la cima. Localiza una sala con enormes tuberías. Al cambiar al mundo espectral, las tuberías se deformarán y podrás escalar por la más a la izquierda. Sube y activa un interruptor. Avanza hasta ver los dibujos de una nueva sala. Para completar este puzzle debes insertar los bloques en las ranuras, de manera que el dibujo de la pared sea completado (9). Cuando lo hayas conseguido, habrás activado un panel que te dará acceso a un interruptor. Atraviesa la verja, vuelve a la parte superior y entra por una puerta de madera. Al fondo encontrarás el interruptor, actívalo y vuelve a la parte superior y salta encima de las dos pequeñas plataformas, se activará un ventilador que te llevará a un nivel superior. Salta por los escalones hasta llegar a una zona con dos tuberías y una campana. Cuando llegues a la campana entra por la puerta de la derecha. Este puzzle es parecido al anterior, pero los bloques tienen agujeros que deberán coincidir con los agujeros que de las ranuras. Cuando lo completes, vuelve a atravesar la verja y entra por la puerta de madera situada al otro lado de la campana. Te encontrarás con un nuevo puzzle. Tendrás que usar la misma dinámica que utilizaste en el puzzle anterior. Cuando lo hayas completado vuelve a la campana. Golpea la campana con la espada y rápidamente desciende a la rampa del ventilador. Avanza hasta golpear una segunda campana. Vuelve a la primera campana y camina por la tubería de la derecha hasta pulsar una manivela. Vete al mundo espectral, dirígete a la apertura cercana a la segunda campana y mueve la rueda de la puerta. Busca una nueva puerta de madera y avanza. Llegarás a un nuevo puzzle. El puzzle se compone de 8 bloques, pero tendrás que insertar los cuatro primeros. Al completar el puzzle cruza la verja. Retrocede a la puerta de la rueda y desciende a una sala con tuberías, sube por ellas y avanza por un largo pasillo hacia la izquierda. Localiza los cuatro cristales y atraviesa la verja de la izquierda. Camina hacia la izquierda hasta llegar a tres tapas circulares, abre las dos tapas de la derecha. Retrocede y continúa por el pasillo hasta encontrar otras tres tapas que deberás abrir como las anteriores. Atraviesa la verja y pulsa los cuatro interruptores, después entra en el ventilador y vuela hasta alcanzar dos tuberías grises que deberás empujar. Una vez colocadas las tuberías, avanza por el pasillo de la parte superior. Pulsa los dos interruptores del suelo y sube hasta las tres tuberías (10) para planear hacia el pasillo frontal. Gira una rueda situada en el fondo de una nueva sala. Sube por los cilindros hasta encontrar una entrada. Camina por una tubería y continúa por el pasillo de la izquierda. En la nueva sala localiza un bloque y arrástralo hasta la tubería amarilla, sube en el bloque y mueve otra rueda. Sube por los escombros y avanza por el nuevo pasillo. En la nueva sala empuja una tubería gris y localiza la última rueda, situada en lo más alto. Vuelve a la sala de las tres tuberías y una vez allí tendrás que usar las alas para ascender a lo más alto. Camina por el pasillo y a la derecha encontrarás una puerta que conduce a un nuevo portal de teletrasportación.


9


10



9 - ZEPHON

Para acabar con este ser, usa la espada segadora de almas para cortarle las patas. A continuación Zephon pondrá un huevo. Coge el huevo y llévalo a la antorcha del fondo hasta que arda. Retrocede y lanza el huevo en llamas contra Zephon, repite esta operación tres veces y habrás acabado con él (11). Recibirás la habilidad para escalar paredes. Vuelve al portal de teletrasportación y regresa al primer portal, cuyo símbolo tiene una pequeña espiral. Vuelve al santuario, atraviesa la verja y dirígete a la sala donde tuviste el enfrentamiento con Kain. Utiliza tu nueva habilidad y escala por una de las columnas de la sala.


11

10 - LA TUMBA DE SERAFRAN

Camina por el pasillo circular hasta entrar por un nuevo pasillo. Al entrar por la puerta de la derecha localiza un nuevo túnel que te conducirá a unas ruinas con forma circular. Sube por los salientes de la izquierda hasta alcanzar un pasillo que te lleva a un portal de teletrasportación. Regresa y atraviesa una verja. Llegarás a una sala en la que deberás tirar del bloque central para ver una secuencia. Habrás llegado a la tumba de Serafran. Desciende desde el mundo espectral, atraviesa una verja y salta a un saliente. Cambia al mundo material y arroja al guardián al agua (12), de esta manera ganarás el poder de lanzar ondas con la espada. Busca un bloque con un ojo y dispárale dos ondas. Salta y entra por el hueco que ha liberado el bloque. Baja, dirígete a la izquierda y desde el mundo espectral entra en el agua. Localiza la fuente azul y vuelve al mundo material. Salta el foso y escala por una nueva pared. Planea hacia la columna de la izquierda y usa las ondas de la espada para empujar un bloque. Tendrás acceso a una puerta.


12

11 - LA ABADÍA SUMERGIDA

Cuando llegues a una intersección ve a la derecha. Después de atravesar la verja vuelve al mundo material. Usa la onda de la espada para empujar el bloque que hay dentro de la verja hacia la pared del fondo. Atraviesa la verja y súbete en el bloque para alcanzar un saliente. Por el nuevo pasillo ve a la izquierda, cambia al mundo material y salta encima de un barco (13). Cambia al mundo espectral y salta a un nuevo saliente que te conduce a una fuente de luz. Llegarás a una sala con dos puertas, una de ellas te llevará a un portal de teletrasportación que deberás activar.


13

12 - LA FORTALEZA DE RAHAB

Entra por una puerta de madera y camina por el túnel. Usa la onda de la espada contra el ojo de la puerta. Salta a un islote y planea por las columnas. Entra por una puerta y sigue de frente en la sala que tiene un cilindro en la parte central. Cuando llegues a unos pilares,salta hacia el pilar de la izquierda. Planea por los pilares hasta alcanzar un nuevo saliente. Continúa por el pasillo y cambia al mundo espectral cuando llegues al agua. En la nueva sala, ve a la derecha y sube a un saliente. Asciende y cambia al mundo material. Escala por una nueva pared y entra por un saliente. Ahora debes saltar y planear por las pasarelas de madera situadas en la parte superior. Cuando hayas alcanzado el nuevo pasillo continúa hasta romper una nueva ventana con las ondas de la espada. Usa la táctica de saltar y planear sobre las estatuas. Luego planea sobre un edificio circular y salta hacia una torre (14). Cuélgate de la cadena y desciende por las escaleras. Entra en el agua desde el mundo espectral y en la nueva sala tendrás que saltar sobre las plataformas. Trasportate al mundo material.


14

13 - RAHAB

Después de la secuencia te enfrentarás a Rahab, un ser acuático. La forma de acabar con este ser es bastante sencilla: Salta de una plataforma a otra lanzando ondas de la espada contra todas las vidrieras de la sala circular. Para lanzar las ondas hacia arriba deberás mantener pulsado L2+R2. Una vez activada la vista apunta a las vidrieras y lanza las ondas (15). La luz solar acabará con él y conseguirás una nueva habilidad: la de nadar. Regresa a la torre con la cadena y vuelve a saltar al edificio circular. Planea hacia la zona de las estatuas y lánzate al agua. Vuelve por el túnel y cuando llegues a la sala principal rompe un cristal con las ondas de la espada. Desciende por unas escaleras hasta romper un segundo cristal con las ondas. Avanza por el pasillo que emite luz solar y continúa hasta llegar a una amplia zona. Esta zona es una pequeña ciudad sumergida, con unas escaleras y unas columnas. Entra por el túnel de las escaleras hasta localizar un portal de teletrasportación.


15

14 - LAS RUINAS DE DUMAHIM

Utiliza la teletrasportación colocando el símbolo con la pequeña espiral para regresar al abismo. Una vez en el abismo, localiza un puente colgante que está roto y sumérgete en el agua. Tu objetivo es entrar por la cueva del puente roto. Avanza por la cueva hasta llegar a la ciudad en ruinas. Caminando por una cueva de la derecha llegarás a un nuevo portal de teletrasportación. Localiza una pared en una gran columna y escala por ella. Cuando estés en lo más alto, planea hacia una plataforma custodiada por dos estatuas. Después de la secuencia ve al mundo espectral y atraviesa dos verjas. Localiza la fuente azul para volver al mundo material. Usa la onda de la espada para empujar el bloque situado dentro de la jaula hacia la pared del fondo. Cambia al mundo espectral, atraviesa la jaula central y súbete en el bloque para alcanzar un saliente. Continúa hasta encontrar un bloque insertado en la pared, tira del bloque dos veces y súbete en él. Salta al pasillo de enfrente hasta llegar a una sala con agua. Planea hacia la plataforma de metal y a la derecha encontrarás una manivela. Empuja la manivela y baja a los fosos. Coloca los dos bloques verticalmente. Luego deberás traer otro bloque del otro foso. Cuando tengas los tres bloques en vertical (16), sube por ellos para alcanzar un nuevo pasillo. Continúa por el pasillo, baja a una nueva sala y gira una rueda. Localiza una palanca y tira de ella. Recuerda esta sala, porque más adelante deberás regresar con Dumah.
Avanza por el nuevo pasillo hasta empujar un bloque a la planta inferior. Baja y busca un nuevo bloque, coloca los dos bloques verticalmente y súbete en ellos. Camina por el nuevo pasillo y cambia al mundo espectral para ir subiendo por los balcones hasta alcanzar una palanca. Tira de la palanca y entra por la nueva puerta. En la intersección, ve a la derecha, tira del bloque de la pared y súbete a él. En la sala superior tienes que ir subiendo por las columnas alternando del mundo material al mundo espectral y viceversa. Entra por la apertura superior y empuja la pirámide central (17). Esto te dará acceso a la sala donde encontrarás a Dumah, un nuevo jefe.


16

17

15 - DUMAH

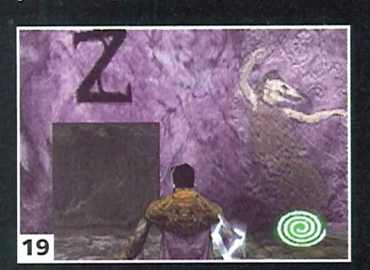

18



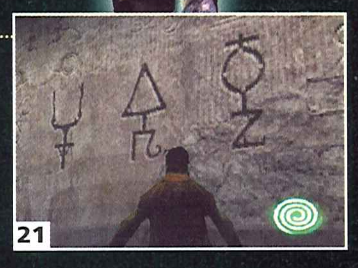
El primer objetivo es resucitarlo. Lo conseguirás si le quitas las tres lanzas que tiene clavadas en su cuerpo. Una vez que la bestia haya resucitado, serás el cebo para llevarle a la sala circular donde anteriormente giraste una rueda y tiraste de una palanca. Cuando Dumah esté en la parte central de la sala, vuelve a girar la rueda y tira de la palanca. Dumah se convertirá en cenizas (18) y recibirás la habilidad de constreñir, que te permitirá correr alrededor de los objetos.
Vuelve a la sala donde empujaste la pirámide y avanza por un pasillo hasta volver a la entrada de la ciudad en ruinas.

16 - LA CUEVA DEL ORÁCULO

Localiza dos arcos que conducen a un pasillo y avanza. Localiza una amplia zona con una estructura en la zona central y corre alrededor de ella con tu nueva habilidad. Una puerta se abrirá, entra por ella y a la derecha llegarás a un nuevo portal de teletrasportación. Continúa hasta llegar a una sala con una gran puerta con un grabado. Cambia al mundo espectral y entra por la apertura de la izquierda. Corre alrededor de la estructura central y entra por una nueva puerta. Atraviesa la verja y vuelve al mundo material. Tira del bloque que está insertado en el hueco con el símbolo verde y llévalo al centro de la sala. Ahora tira del bloque insertado en el hueco con el símbolo rojo e insértalo en el hueco del símbolo verde. Vuelve a atravesar la verja y continúa hasta atravesar una segunda verja. En la otra parte de la sala anterior mueve el bloque hasta insertarlo en un hueco con un símbolo negro (19). Vuelve a atravesar las verjas y tira del bloque insertado en el hueco con el símbolo verde e insértalo en el hueco con el símbolo negro. Una gran puerta se abrirá, ve a la derecha y asciende por una rampa hasta atravesar una verja. Sigue adelante hasta localizar dos bloques y dos huecos. Tienes que usar las ondas de la espada para insertar los bloques en los huecos. Una nueva puerta se abrirá, entra por ella hasta llegar a una sala con cuatro pilares en las esquinas. Corre alrededor de los cuatro pilares teniendo en cuenta que la base amarilla de cada pilar debe enfocar a la estructura central. Vuelve a la sala donde encontraste una apertura desde el mundo espectral y entra por la nueva puerta. En la nueva sala verás una hoguera en la parte central, corre alrededor del caldero en llamas y una puerta se abrirá. Avanza por el nuevo pasillo hasta llegar a una sala con el mecanismo de un reloj. Ve a la derecha y localiza una estatua y dos palancas. Tira de las palancas para que la primera manecilla del reloj marque las doce y la segunda manecilla las seis. Baja por una rampa y entra por una apertura situada en el centro de la sala. Habrás llegado al puzzle luminoso (20). Tu principal objetivo es localizar los cuatro focos de colores, dos de ellos juntos. Si te fijas, detrás de cada foco hay una placa de un color. Tendrás que mover los focos para cuando la luz entre, salga reflejada con el mismo color de la placa. Corre alrededor de los focos y cuando la luz de cada foco se corresponda con el color de la placa, ve a la fuente central y corre alrededor de ella, una puerta se abrirá. Avanza por la nueva puerta hasta llegar a una zona con un reloj en el suelo y tres estructuras circulares de colores. Tu objetivo es correr alrededor de los cubos para conseguir que las manecillas del reloj coincidan con los símbolos y colores que hay en la pared. Entra por la nueva puerta y desciende. Planea hacia un saliente de la derecha y llegarás a una sala con dos engranajes en el fondo. Separa los tres bloques del engranaje y el mecanismo comenzará a funcionar. Súbete al engranaje de la izquierda y salta hacia un saliente. Camina hasta saltar sobre una plataforma móvil que te dará acceso a un nuevo túnel. Desciende y usa las ondas de la espada para empujar dos bloques que encontrarás en tu camino. Sigue por la rampa y te toparás con un nuevo puzzle. Tu objetivo es colocar los cuatro bloques sobre la estructura central hasta que coincidan con el dibujo del grabado. Accede por la nueva puerta hasta descender por un agujero. Observa los tres símbolos escritos en la pared. Llegarás a una intersección con tres direcciones, en las tres direcciones encontrarás una estructura central y tres símbolos. Tu objetivo es conseguir que la estructura y el símbolo de cada sala coincidan y formen los símbolos (21) que viste con anterioridad escritos en la pared. Cuando lo hagas, una plataforma móvil aparecerá en cada una de las tres salas. Sube por las tres plataformas y después de activar tres interruptores una nueva puerta se abrirá. Camina por el nuevo pasillo y tras pasar varios portales del tiempo encontrarás un nuevo portal de teletrasportación.
Sigue tu camino hasta entrar por una puerta que te conducirá a la batalla final...


19


20


21



17 - LA BATALLA FINAL CONTRA KAIN

En la sala donde te enfrentarás a Kain, encontrarás tres niveles de altura. También podrás apreciar una fuente de vida en el centro, úsala para recargar la espiral cuando Kain te alcance. Usa la espada segadora de almas contra tu amo (22) y cuando le hayas alcanzado dos veces, subirá al tercer nivel. Desde éste nivel, espera a que se sitúe enfrente y empiece a recargar su espada. Baja al segundo nivel y, cuando dispare su arma, corre hacia el lado opuesto del segundo nivel. Una vez allí sube al tercer nivel y usa tu espada contra él.
Enhorabuena, tu venganza se ha consumado, por ahora....


22

TRUCOS

Los siguientes trucos deberán ser activados con el juego en el modo pausa. Para activar los trucos deberás mantener pulsado el botón L1 mientras introduces las siguientes combinaciones:

- Rellenar la espiral de vida: ↓, círculo, ↑, ←, ↑, ←.
- Habilidad de atravesar las verjas (23): ↓, círculo, círculo, ←, →, triángulo, ↑.
- Espada segadora de almas (24): ↓, triángulo, L2, →, →, ↓, ↓, ←, triángulo, ↓, →.
- Habilidad de escalar: triángulo, ↓, L2, →, ↑, ↓.
- Hechizo de Fuerza: ↓, ←, triángulo, ↓, ↑.
- Hechizo de Piedra: ↓, círculo, ↑, ←, ↓, →, →.
- Hechizo de Sonido: →, →, ↓, círculo, ↑, ↑, ↓.
- Hechizo de Agua: ↓, círculo, ↑, ↓, →.
- Hechizo de Fuego: ↑, ↑, →, ↑, triángulo, L2, →.
- Hechizo de Luz: ←, círculo, ←, →, →, ↑, ↑, ←.





LOS MEJORES PERIFÉRICOS A LOS MEJORES PRECIOS

PLAYSTATION



MANDO Standart
990 Ptas.

MANDO Dual Shock
3.490 Ptas.



PISTOLA G- 45
6.490 Ptas.



EXTENSIÓN 690 Ptas.



RF-UNIT 1.790 Ptas.



RGB+ GUNCOM 990 Ptas.



MEMORY CARD
1MB 1.090 Ptas.
4MB 2.490 Ptas.
8MB 2.990 Ptas.

GAME BOY



PROTECTOR
890 Ptas.

FUNDA 2.590Ptas.
GB/GBP/GBC



UNIVERSAL LINK CABLE
GB/GBP/GBC 1.390 Ptas.



BAT. + ADAP. CORRIENTE
GBC/GBP 2.190 Ptas.



LUZ Y LUPA GBC 940 Ptas.

GBP/GBC
AC/DC 990 Ptas.

NINTENDO 64



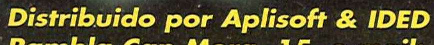
RUMBLE PACK N64
1.990 Ptas.



TARJETA MEMORIA
1MB 1.090 Ptas.



CABLE EXTENSION 690 Ptas.



Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es Tel.: 93 589 54 44- Fax 93 589 49 69 08190 Sant Cugat - Barcelona

ALUCINA EN COLORES

NEOGEO POCKET COLOR

PLATEADA

AGUA AZUL

AZUL



ANTRACITA

TRANSPARENTE

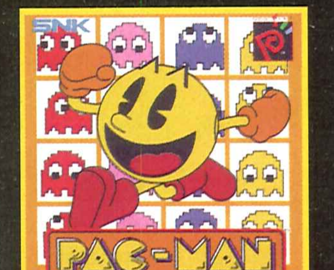
PIEDRA AZUL



13.990 Ptas.
Instrucciones en castellano

- CPU de 16 bits
- Más de 40 horas de juego
- Dimensiones: 128 X 79 X 30 mm.
- 146 colores, pixel pitch: 0,3 X 0,3 mm.
- Compatible con la Dreamcast de Sega

Más de 100 títulos nuevos cada año. Todos compatibles (color y blanco y negro)



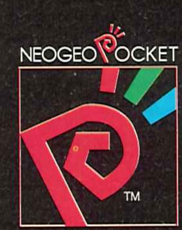
- The king of Fighters R-2
- Samuray Shodonw 2
- Fatal Fury-First Contact
- Neo Cherry Master
- Metal Slug-First Mission
- Neo Turf Masters
- Pac Man
- Neo Mystery Bonus
- Neo Dragon´s Wild
- Pocket Tennis Color
- Neo Geo Cup´98 Plus Color
- Puzzle Boble Mini
- Crush Roller
- Dark Arms Beast Busters
- Puyo Pop Puzzle
- SNK VS Capcom
- Magical Drop
- Sonic by Sega

Infórmate en tu tienda favorita.
Sólo en los mejores establecimientos.



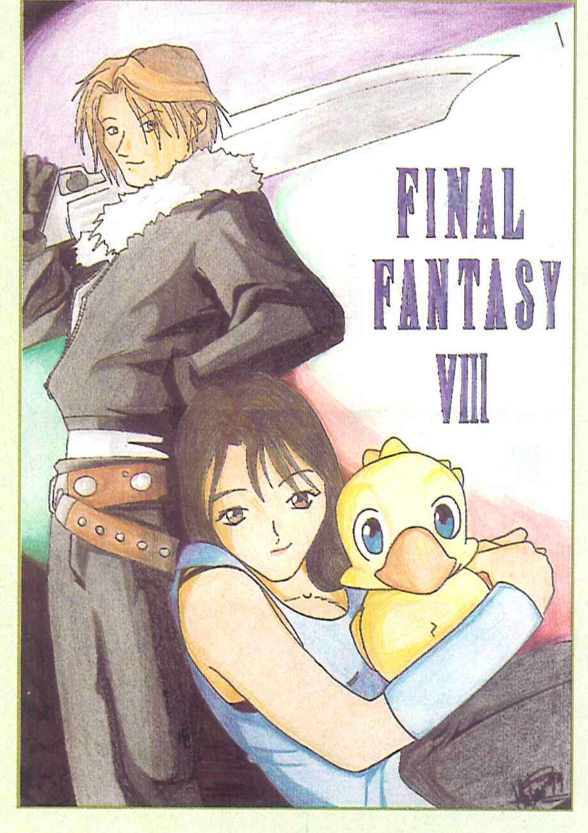






teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Ciruelos Nº4.
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



MATÍAS JOSÉ MANTEIGA SILVA. A Coruña

PENDIENTE DE LARA.

Hola, Ten. Soy Héctor de Vitoria y tengo así como 16 años y medio más o menos.
Mi regalo de Olentzero (Papá Noel de las provincias vascas) va a ser un videojuego para la Play, pero no lo tengo nada claro. Hasta ahora estaba convencido de que iba a ser el TR The Last Revelation (tengo las tres entregas anteriores) pero después de leer diversas revistas y sus reportajes me empiezan a rondar por la cabeza títulos como FF VIII, Egypt, Quake II, RE 3, Driver, Ape Escape... por eso mi petición es la siguiente: Primero, dime tres juegos de aventura o estrategia, ya a la venta, o que vayan a salir antes de Navidad que (teniendo en cuenta que mis juegos preferidos son TRII y Civilization II) sea muy largo, de dificultad normal, entretenido y que sea para Play. Por suspuesto, puedes incluir el TR IV.

No pides nada, majo. Ya que lo dices, empezaré incluyendo el TR IV, porque aunque todavía no lo hemos puntuado, lo que he visto me sirve para recomendártelo encarecidamente, sobre todo si eres un fan de Lara. Aunque en vista de lo que pides, yo te recomendaría también Soul Reaver. Y aunque no entra exactamente en tus gustos, yo no descartaría esa maravilla llamada FF VIII. En estrategia, el rey es Red Alert.

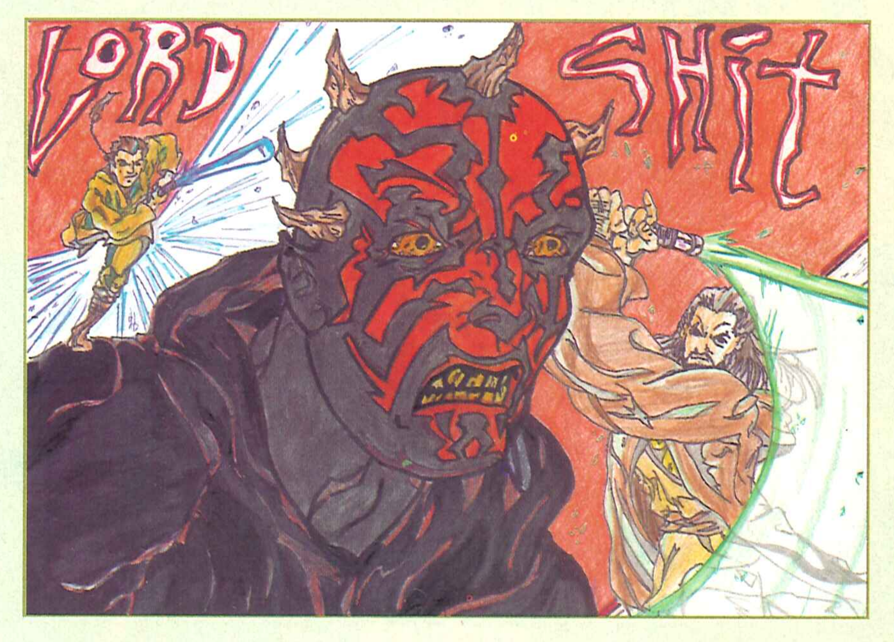
Segundo, dime el mejor juego de rol que exista para Play o que vaya a existir antes de Navidad.

Aquí sí que no hay dudas: FF VIII.

¿Saldrá alguna secuela más de Doom en PSX? Dime: sí, creo que sí, creo que no o no, pero no me contestes que no sabes, que me jode mucho quedarme con la duda de lo que tu opinas.

Pues no lo sé, la verdad. Pero para que duermas tranquilo te diré que creo que no. De todos modos, tienes el Quake II que acaba de salir y es mejor que cualquier Doom.

Héctor Fernández.



DANIEL TIRADO POSTIGO. Barcelona

DREAMCAST ON LINE

Hola me llamo Manu y soy de Zaragoza.
¿sabéis la fecha de lanzamiento de la unidad ZIP para Dreamcast?

Pues de momento no hay fecha concreta. De hecho creo que no ha salido ni en Japón. Esperemos que llegue a lo largo del año próximo.

¿Cuándo se podrá jugar online con Dreamcast?

En la segunda mitad del 2000. Ahora mismo ya se pueden utilizar algunas funciones online con algunos juegos, como descargar tus records en Sonic y cosas así, pero enfrentarte a otros jugadores en un Sega Rally, por ejemplo, aún tardará un tiempo.

¿Cuándo va a salir un juego de rol para Dreamcast?

En este mismo número lo tienes: Evolution, en Enero.

¿Los primeros juegos que han salido para Dreamcast están preparados para jugar online?

Como te decía antes, para jugar en el sentido más estricto de la palabra todavía no. Aunque hasta que no esté preparada la red, no te puedo asegurar totalmente si lo están o no.

Manu. Zaragoza.

EVANGELION EN N64.

Evaristo, Yen, o lo que sea, por favor, dime. ¿Qué es eso de que hay un juego de Evangelion en N64? ¿De qué género

cuenta con 2 nuevos personajes y un entretenido "simulador de estudiante" que te permite crear nuevos personajes. De momento Virgin no parece tener intención de sacarlo en España, pero... quién sabe.

¿Conoces algunas webs dedicadas al Rival Schools? ¿cuáles me recomiendas?

Desde luego, la de Capcom, es decir: www.capcom.com . Puede que haya más, pero tendrás que buscarlas por la red.

¿Y un anime del Rival Schools?

Que yo sepa no hay ninguno.

¿Las figurillas del FF VIII se venden en España?

Todavía no, pero Bandai tiene intención de hacerlo en breve.

¿Qué juego me recomiendas para estas Navidades?

Así, sin más, pues no sé chica, echa un vistazo a la lista de imprescindibles y mira a ver si te falta alguno.

¿Vale la pena comprarse la Dreamcast o espero a que venga la Play2?

Vaya por Dios, con lo bien que ibas y tenías que hacer la dichosa preguntita en el último momento... Ya he dicho en varias ocasiones que no voy a recomendar nunca la compra de ninguna consola en concreto. A mí me gustan todas (como las chicas...)

Esther. Las Palmas.

ADIÓS A CRASH

Hola Yen, soy Javi, es la segunda vez que te escribo y espero que me contestes de una vez. Gracias.

¿Podrías decirme todo lo que sepas de Medievil 2?

Todo lo que sé es que no sé nada. Bueno, sé que están en ello, pero los tíos no sueltan prenda.

¿Saldrán el Crash Bandicoot 4, Tekken 4 y Driver 3 en PS2?

De Crash puedes olvidarte. Los chicos de Naughty Dog me confirmaron personalmente (son muy amigos míos), que ese personaje ya no volverá a las consolas... al menos con un juego que hagan ellos. En cuento a Tekken 4, o como se llame al final, sí que saldrá para PS2. Para Driver 3, espera primero a que salga el 2 ¿no?

Tengo el Ape Escape, Crash 1, 2, 3, Spyro y todos los Abe. ¿Podrías recomendarme algún plataformas y uno de acción con tintes plataformeros?

Acción con tintes plataformeros (cómo se nota que os leéis la revista) tienes Soul Reaver o los Tomb Raider (el I y el II están en Platinum). Y en plataformas creo que deberías conocer al amigo Gex.

Tengo el Tekken3, Soul Blade y el RS. ¿Podrías recomendarme un juego de lucha? He pensado en el Dead or Alive pero no lo encuentro en las tiendas.

Efectivamente, Dead or Alive es el juego de lucha que te falta. Si no lo encuentras, te recomendaría Bloody Roar 2, que no está mal, o si no rechazas las 2D, Street Fighter Alpha 3, un clásico sensacional.

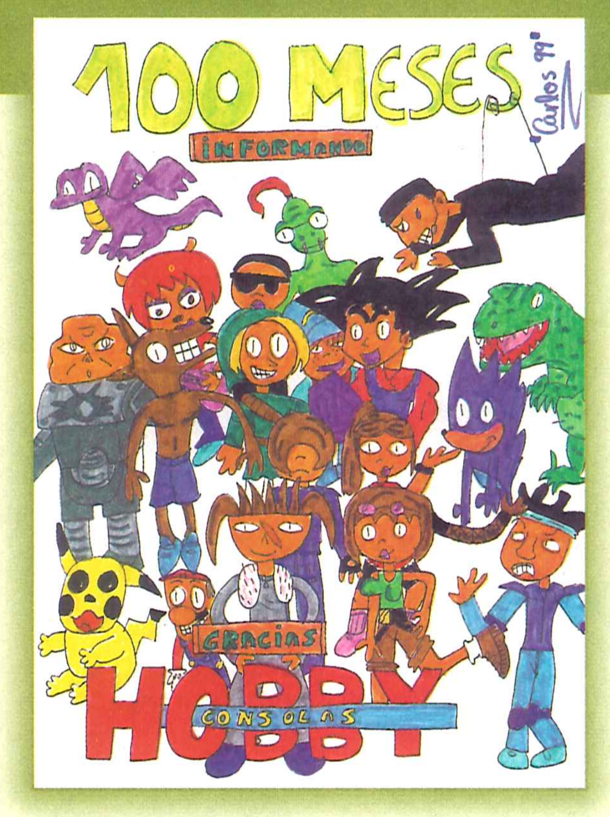
¿Saldrá el Dead or Alive 2 para PS o PS2?

Saldrá o para PS2 o para Dreamcast.

¿Es cierto que están haciendo la PS3?

No, la que están haciendo es la PS4, la 3 la terminaron la semana pasada... ¡no te digo!

Javier Rodríguez (Las Palmas)



CARLOS RODRÍGUEZ ESPÍN. Murcia

LOCO POR EL FÚTBOL

Hola Yen: ¿Cómo estamos? ¿Mucho trabajo? Supongo que sí. Pues lo siento, porque aquí te doy un poco mas: Tengo el ISS 99 de importación, ¿me

teléfono *rojo*

recomiendas el FIFA 2000?

Vaya, nos ha salido cachondo el niño... ¿Y si ahora no te respondo? Bueno, anda, si es que soy un santo...
Como sabes, es otro estilo diferente, con menos importancia para la habilidad del jugador, pero es mucho más completo en todos los sentidos.

¿Vale la pena el "Esto es fútbol"?

A mi personalmente me ha gustado bastante, pero es que yo soy de los que me van los simuladores "duros". Si también es tu caso, es una interesante alternativa.

¿Para cuándo un simulador de manager para PlayStation?

Pues en Febrero tendrás el LMA Manager con la Liga Española totalmente actualizada a tu disposición. Creo que ya no está Toshack en él.

¿Qué juego deportivo crees que venderá mas esta Navidad?

No me lo pones muy difícil: FIFA 2000.

¿Por qué Dinamic no saca su exitoso PC fútbol para PlayStation?

Pues parece ser que es porque Dinamic no entra en la filosofía de tener que vender sus juegos a los precios que marca Sony. Pero no perdemos la esperanza de que algún día podamos disfrutar de tan sensacional juego.

Pau Mayol, Palma de Mallorca

FAN DE COMANDOS.

Hola Yen, necesito que me respondas con urgencia a las siguientes preguntas.
Soy un fan del Comandos, ¿hay algún juego de estas características en PSX?

No, pero en breve tendrás el propio Comandos 2, concretamente en la primera mitad del año que viene.

Me gustó mucho Syphon Filter y me lo he pasado cuatro veces ¿Hay algún juego de características similares en PS?

El Mañana Nunca Muere y Mission Impossible, aunque ambos quedan un poco por debajo del juego de Sony.

¿Va a salir GP 500 PS?

En principio parece que no.

¿Me podrías recomendar un buen plataformas?

A mí el que más me gusta el Crash 3, aunque tienes la saga de Abe, Ape Escape, Spyro 2...

¿Qué juego me compro de coches si tengo NFS IV, Colin McRae y Driver?

¿Pero cómo? ¿Que no tienes todavía Gran Turismo? Pero, chico, ¿y a qué estás esperando? Gran Turismo es EL JUEGO de coches. Y ahora, además, está en Platinum. Si lo que pasa es que le has cogido manía por alguna extraña causa, prueba con V-Rally 2 o con Ridge Racer Type 4.

¿Hay algún juego bueno de motos en PS?

Para qué te voy a engañar, bueno, lo que se dice bueno, no.
Moto Racer 2 no está mal, pero tampoco es una maravilla.

Joaquín Carpena. Murcia.

DUDAS N64 Y DOLPHIN.

Hola Evaristo, Yen...como sea. Quiero que me resuelvas unas dudas sobre N64 y Dolphin. Si el 64DD sirve para superar a Dreamcast ¿por qué no lo sacan en España para aguantar la espera de Dolphin?

¿Dónde has oído que el 64DD sirve "para superar" a Dreamcast? Sirve para ampliar los juegos de N64 (más niveles, más elementos extra...) En cuanto a la segunda pregunta... me imagino que porque Nintendo no tendrá muy claro que vaya a funcionar en España.

¿Por qué han retrasado el Perfect Dark? ¿Es que han tenido algún problema con la programación o es que al hacer que el juego pueda tener tus fotos necesita más tiempo para programarlo?

Nintendo no ha dado un razón en concreto. Nosotros tuvimos una beta del juego y ya era alucinante, pero puede que quieran mejorarlo aún más. Aunque también puede haber razones comerciales, puesto que Nintendo y Rare van a lanzar en Navidades Jet Force Gemini y Donkey Kong 64, y no quieran "pisarse" con tantos buenos títulos.

¿Por qué no sacan una



SARA MONTROIG GUSET. Gerona

Opinión

NUESTRO NÚMERO 100

Parece que fue ayer cuando el número 1 de HC salía a la venta. Se iniciaba así un largo y duro camino hasta la consolidación, que en esa época requería más esfuerzo al tratar la revista de algo tan "peligroso" como los videojuegos.
Quiero daros una efusiva enhorabuena por vuestro (y supongo que algo "nuestro") ¡¡¡número 100!!!, y daros mis modestas sugerencias que hacer que la tercera cifra entre con el mejor pie posible:
1: Reeditar con el número 100 el primer ejemplar de la revista.
2: Publicar, aunque sea por encima, la historia de los videojuegos.
3: Más os vale que la Teniente Ripley publique algún artículo.
4: Un póster con las portadas de TODAS las Hobby Consolas.
Un saludo y felicitaciones de vuestro mejor y más modesto lector a la MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS QUE EXISTE EN EL UNIVERSO.

Roberto Carrera Hernández (Pontevedra)

JADE COCOON

La leyenda de Tamamayu











réplica de cómo será Dolphin por fuera?
Porque para enseñar cómo va a ser por fuera primero tendrán que saber cómo va a ser por dentro. ¿No?
Tengo la N64 y quisiera comprar un juego ¿Cuál me recomiendas, Jet Force Gemini o Donkey Kong 64?
Yo te recomendaría los dos porque son geniales. Ahora bien, si te gusta la acción te irá más Jet Force Gemini, y si buscas plataformas, mejor el Donkey.
Y lo último, ¿Por qué saldrá tan caro el Donkey 64? ¿Es por el Expansion Pak?
Efectivamente, ¡premio para el caballero!

Jesús Martín. Almería.

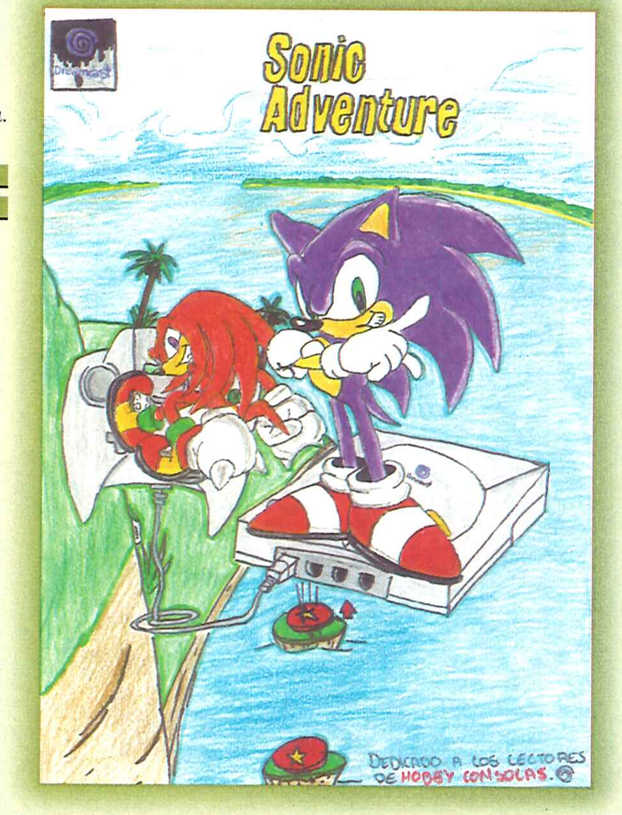
EVANGELION EN N64.

Evaristo, Yen, o lo que sea, por favor, dime, ¿Qué es eso de que hay un juego de Evangelion en N64? ¿De qué género es? ¿Cuándo saldrá en España? ¿Traducido? ¿Que compañía lo ha hecho? ¿Está basado totalmente en el argumento de la serie? ¿La abuela fuma? Por favor, dime todo lo que sepas de este juego.
Tran quilo, hombre, tranquilo. Ya voy... Efectivamente hay un Evangelion para N64, llamado Neon Genesis Evangelion, y sí que está basado en la historia creada por Shinji Ikari. El juego es muy del estilo de las conversiones mangas, con mucho vídeo y música, y a la hora de jugar nos presenta diferentes minijuegos, que corresponden a las diferentes misiones, que pueden ser de lucha, otras con un sistema de juego similar al de Track and Field y otras tipo Dragon´s Lair. El juego está íntegramente en japonés, y sólo es recomendable si de verdad eres un auténtico fan de la serie. Aquí jamás saldrá ese juego y tampoco creo que sea fácil encontrarlo de importación, aunque seguro que si lo buscas lo acabas encontrando.

Anónimo. Alava.

COMPRANDO UNA DREAMCAST.

Hola Yen, me llaman David, aunque mi verdadero nombre es Pablo, tengo 15 años, una N64, una Game Boy Color y el dinero suficiente para comprarme la Dreamcast, el VM y un juego. Mis preguntas son:
Ya sé que la consola acaba de salir y que cualquier juego que me compre no me decepcionará, pero, ¿Cuál me compro? Yo pensaba en el Sonic. Dynamite Cop, Tokyo Highway Challenge o el todopoderoso Soul Calibur (¿Me los puedes ordenar también?)
Veamos. Soul Calibur es una compra obligada (a no ser que no te guste la lucha absolutamente nada, claro). Sonic es otra pequeña maravilla y, como juego de coches, más que con el Tokyo yo me quedaría con Speed Devils y, después, con Sega Rally. Lo de ordenarlos... bueno, prácticamente lo he hecho ya.
¿Cuándo saldrá Shenmue? ¿De qué tratará?
Saldrá a lo largo del 2000 y será una aventura de acción, pero no a la usanza clásica, sino con un planteamiento muy original y con unos gráficos que quitarán el hipo. No te puedo contar mucho más, porque Sega tan sólo ha mostrado unas cuantas imágenes en movimiento.
¿La Dreamcast tiene cable RF? Es que mi TV es un poco antigua y no tiene la entrada del Euroconector ¿Cuánto cuesta?
Tranquilo hombre, que Dreamcast viene con el cable RF incorporado. Pero ya que te vas a comprar la consola te podías hacer también con un TV más moderno para disfrutarla a tope.
¿Es obligatorio comprarme el VMS para cualquier juego que me compre?
Hombre, nadie va a ponerte una pistola en el pecho, pero si quieres salvar las partidas tendrás que comprarte uno.
¿Van a salir VM más potentes o con más capacidad?
En Japón ya hay algunos. Seguro que no tardan en llegar aquí.
¿Dreamcast tiene algún sistema contra la piratería?
En principio, que los GD ROMs (se llaman así porque tienen 1 Giga de memoria) los ha



ADRIÁN CARDONA MARTÍNEZ. Valencia

Opinión

LA POLÉMICA DE LAS PUNTUACIONES

Os escribo para intentar terminar con la polémica sobre la puntuación relativa de los juegos.
La gente no se explica cómo Mario 64 consiguió un 98 y Sonic Adventure un 95. Sencillamente porque Mario era un muy buen juego en comparación con su plataforma, y Sonic Adventure es un juego que no ha exprimido tanto el potencial de su consola. Por otro lado, Final Fantasy VIII obtuvo un 100 en gráficos. Está claro señores, no se puede plasmar mayor belleza y calidad en un juego para PlayStation.
Lo que quiero decir es que cada sistema tiene una escala de puntuación que varía en función del potencial de la máquina (un 90 en Dreamcast no es lo mismo que un 90 es Super Nintendo).

Andrés Martínez Molina (Zaragoza)

CONCURSO

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING™

SORTEAMOS
UNA MOUNTAIN BIKE y 10 JUEGOS NO FEAR MOUNTAIN BIKING



1.-¿En qué vehículos está basada la competición?
a) Motocarros
b) Motos de 50 c.c.
c) Mountain bikes

2.-¿Cuáles son algunos de los terrenos sobre los que corremos?
a) Tierra, parquet y barro
b) Barro, asfalto y nieve
c) Asfalto, gravilla y la superficie lunar

3.-¿Cuántos ciclistas compiten al mismo tiempo en cada carrera?
a) 150, sin contar al farolillo rojo del pelotón
b) 2
c) 8

4.-Aparte de descender por las laderas, ¿qué otra cosa pueden hacer los avezados ciclistas de este juego?
a) Espectaculares acrobacias en el aire
b) Bailar la polka mientras se comen una paella
c) Golpear a sus rivales para entorpecerles





BASES DEL CONCURSO

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO NO FEAR MOUNTAIN "

2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se extraerá UNA que ganará una Mountain Bike. Otras DIEZ cartas serán premiadas con un Juego No Fear Downhill Mountain Biking para PlayStation y un Bidón de Agua.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Noviembre hasta el 22 de Diciembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 3 de Enero del 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: CODEMASTER y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE:

APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

PROVINCIA:

LOCALIDAD:

C.POSTAL: TELF.:

RESPUESTAS: 1: 2: 3: 4:

desarrollado Yamaha exclusivamente para Dreamcast y no se pueden copiar por una simple razón: no hay GD ROMs vírgenes en el mercado.

¿Hará Sega algo parecido con sus juegos como los Platinum de PS o los Player´s Choice de N64?

Viendo cómo les está funcionando a Sony y a Nintendo, es muy probable que también Sega haga lo mismo. Pero no pienses que lo van a hacer mañana mismo.

¿Por qué Proein no ha traducido su juego Blue Stinger? ¿Por qué ni siquiera ha puesto subtítulos?

Generalmente las compañías distribuidoras en España no son las que tienen la última palabra al respecto. Traducir o no traducir los juegos depende en muchas ocasiones de las propias productoras. Ten en cuenta que realizar la tarea de traducción y doblaje resulta bastante costoso (no sólo de trabajo, sino de "pelas") y las productoras tienen que tener muy claro que van a recuperar esos gastos. A medida que vaya creciendo el parque de Dreamcast, irán creciendo también las posibilidades de que salgan más juegos en castellano.En el caso concreto que me preguntas, me consta que a Proein le hubiera gustado tanto o más que a nosotros que el juego se hubiera traducido, pero finalmente resultó imposible.

¿Por qué nunca has publicado ninguna de mis cartas?

¿...porque me hacías preguntas un poco raras?

¿Por qué Sonic es azul?

¿Ves a lo que me refiero?

Pablo Hoyos. Madrid.

SOBRE LOS GDs

Hola Yen, me llamo Alejandro y tengo 12 años, una Game Boy Color y unas preguntas: ¿Ha hecho bien Sega poniéndole a Dreamcast CD en vez de DVD como Sony y PlayStation 2?

En primer lugar, no son CD´s, sino GD´s, que pueden almacenar una mayor cantidad de memoria. Si Sega ha hecho bien o ha hecho mal... sólo el tiempo lo dirá. De momento, los resultados son muy buenos.

Si los juegos tienen en GBC normalmente 8 megas, ¿cómo es posible que hayan hecho Resident Evil GBC en 4 megas si dicen que es tan largo?

Vamos a ver, nadie ha dicho, al menos yo no he sido, que RE vaya a tener cuatro megas. Lo normal es que tenga 8 o más. Lo que sí has podido leer es que se está utilizando una técnica que permite comprimir todo el apartado gráfico en 4 megas, quedando los otros megas para el resto del juego.

¿Morirá Game Boy Color ante Game Boy Advanced?

¡Jamás! Antes de que eso ocurra la "Liga para la Defensa de Game Boy Color" nos revelaremos y llevaremos el caso hasta el Tribunal de Estrasburgo si es necesario.

Yen, ¿sabes algo de Beatmanía de Konami?

Alejandro, sé que lo van a sacar en Marzo del 2000.

Mis amigos no dejan de molestarme con que Metal Gear es muy corto y muy fácil. ¿cómo les callo?

Mételes el control pad en la boca.

Alejandro Romero. Murcia.

Opinión

CRÍTICAS INFUNDADAS

Me he propuesto salir en defensa de Dreamcast ya que a mi juicio se están virtiendo sobre ella unas críticas feroces tanto desde las opiniones de los redactores de Hobby Consolas como por parte de los lectores de la revista. Me parece muy injusto el trato que está recibiendo esta consola, pues desde su lanzamiento no han parado de llover críticas (conversiones pésimas, juegos cutres...). Creo que hay que ser un poco más comprensivo y dar tiempo al tiempo, pues los primeros juegos puede que no sorprendan todo lo que se esperaba de ellos, pero aún así hay unos títulos más que excelentes y lo mejor está por venir. Así que pido un poco de respeto hacia los usuarios que hemos puesto nuestra confianza en Dreamcast y esperamos lo mejor de ella. Y como comparación diría que los primeros juegos de PlayStation no se parecen en nada a los grandes títulos que hay ahora para esta consola, así que esperemos a ver qué es lo que puede ofrecer Dreamcast a corto o medio plazo.

Angel (e-mail)



JAVIER ALCÁZAR TOMÁS. Valencia

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



PlayStation

NOVEDADES



www.centromail.es





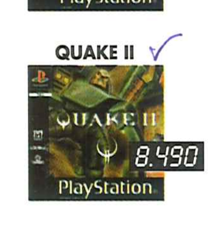


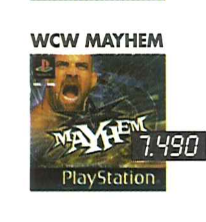




























Título	Precio
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	7.490
24 HORAS DE LE MANS	7.490
40 WINKS	7.490
ACTION MAN	8.490
AMERZONE	7.490
ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.	7.490
ASTERIX & OBELIX	7.490
BARBIE: RACE & RIDE	3.490
CARMAGEDDON (RED BLOOD)	7.990
CENTIPEDE	8.490
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	8.490
CHESSMASTER II	8.490
CHINA	7.490
CHOCOBO RACING	7.990
CRASH TEAM RACING	7.990
CYBER TIGER	7.490
DEMOLITION RACER	7.490
DESTREGA	6.990
DRIVER	8.490
ESTO ES FUTBOL	7.990
FIGHTING FORCE 2	8.490
FORMULA 1 ´99	7.990
GTA 2	8.490
HOT WHEELS	7.490
JURASSIC PARK: WARPATH	7.490
KINGSLEY´S WILD ADVENTURE	6.990
KNOCKOUT KINGS 2000	7.490
KURUSHI FINAL	6.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
LEGEND OF KARTIA	7.990
LMA MANAGER	8.490
LOS PITUFOS	7.490
MEDAL OF HONOR	7.490
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990
MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	7.490
MISSION IMPOSSIBLE	7.990
MUSIC 200	8.490
NBA LIVE 2000	7.490
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	8.490
PAC-MAN WORLD	5.490
PANZER GENERAL 3D ASSAULT	8.490
PGA EUROPEAN TOUR GOLF	7.490
PONG	8.490
PRINCE NASEEM BOXING	8.490
QUAKE II	8.490
R/C STUNT COPTER	7.490
RAILROAD TYCOON II	CONS.
RAINBOW SIX	8.490
RAT ATTACK	8.490
READY 2 RUMBLE BOXING	7.990
SHAO LIN	8.490
SILENT HILL	8.990
SOUTH PARK RALLY	7.490
SPYRO 2	7.990
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	7.490
SUPERCROSS 2000	7.490
SYPHON FILTER	7.990
TARZAN	7.990
THE X-FILES	7.990
THRASHER	8.490
TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	7.990
TONY HAWK´S SKATEBOARDING	8.490
UEFA STRIKER	7.490
URBAN CHAOS	8.490
V-RALLY 2	8.490
WCW MAYHEM	7.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
WORMS PINBALL	6.990
WU TANG SHAO LIN STYLE	8.490
XENA: WARRIOR PRINCESS	7.490



www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.



































ABE´S ODDYSEE	3.990
ACTUA SOCCER	3.490
ADIDAS POWER SOCCER	3.490
AIR COMBAT	3.490
ALIEN TRILOGY	3.990
BATMAN & ROBIN	3.990
BUST-A-MOVE 2	3.990
COLIN MCRAE RALLY	4.990
COMMAND & CONQUER	3.990
COMMAND & CONQUER RED ALERT	3.990
CONSTRUCTOR	3.990
COOL BOARDERS 2	3.490
CRASH BANDICOOT	3.490
CRASH BANDICOOT 2	3.490
CROC	3.990
DESTRUCTION DERBY	3.490
DESTRUCTION DERBY 2	3.490
DOOM	3.990
EL MUNDO PERDIDO	3.990
FANTASTIC FOUR	3.990
FINAL FANTASY VII	3.490
FORMULA 1	3.490
FORMULA 1 ´97	3.490
G-POLICE	3.490
GRAN TURISMO	3.490
GRAND THEFT AUTO	4.990
HEART OF DARKNESS	4.990
HERCULES	3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	3.990
LOADED	3.490
MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE	3.990
MEDIEVIL	3.490
MICKEY´S WILD ADVENTURE	3.490
MICRO MACHINES V3	4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	4.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY	3.990
MOTO RACER	3.990
NEED FOR SPEED III	3.990
PANDEMONIUM	3.490
POCKET FIGHTER	2.990
PORSCHE CHALLENGE	3.490
RAYMAN	3.290
RESIDENT EVIL	3.990
RESIDENT EVIL 2	4.490
RIDGE RACER	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION	3.490
ROAD RASH	3.990
ROAD RASH 3D	3.990
SOUL BLADE	3.490
SOVIET STRIKE	3.990
SPACE JAM	3.990
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	3.990
SUPER CROSS ´98	3.990
TANK RACER	1.990
TEKKEN	3.490
TEKKEN 2	3.490
TEKKEN 3	3.490
THEME HOSPITAL	3.990
TIME CRISIS	3.490
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	4.990
TOMB RAIDER	4.990
TOMB RAIDER II	4.990
TOSHINDEN	3.490
TRUE PINBALL	3.990
V-RALLY	4.990
WIPE OUT	3.490
WIPE OUT 2097	3.490
WORMS	3.990
WWF WARZONE	3.990





pedidos por internet: www.centromail.es

GAME BOY GAME BOY COLOR




Producto	Versiones	Precio
GAME BOY POCKET	NEGRA, ROSA, ROJA, AZUL, AMARILLA, VERDE, TRANSPARENTE	7.990
GAME BOY COLOR	PURPLE, CLEAR PURPLE, BERRY RED, TEAL, YELLOW, LIME GREEN	12.490
ADAP. CORRIENTE LOGIC3	BLACK, PURPLE	1.290
GAME BOY CAMARA	VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO	7.990
GAME BOY PRINTER		9.490
GAME BOY PRINTER PAPEL		1.490
GAME LINK		1.990
HANDYPAK INTERACT		3.490
LINK CABLE LOGIC 3	BLACK, PURPLE	1.490
LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER		1.490
LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2		2.990
MALETÍN LOGIC 3 DELUXE CASE		1.990
MALETIN LOGIC 3 ORGANIZER	GREY, PURPLE	2.990
PULSEPAK INTERACT		1.990
FIFA 2000		5.990
TARZAN		5.990



Producto	Precio
POKÉMON AZUL	5.990
POKÉMON ROJO	5.990
POKÉMON PIKACHU	3.990

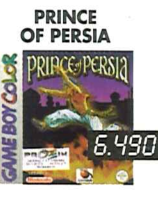
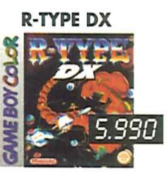




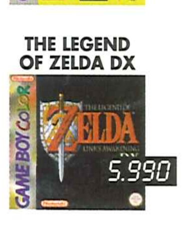




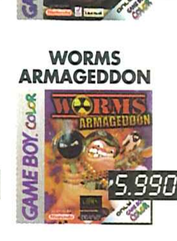










Juego	Precio
A BUG´S LIFE	5.990
ALL STAR TENNIS ´99	5.990
ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.	5.990
ASTERIX & OBELIX	5.490
BOMBERMAN QUEST	5.990
BUBBLE BOBBLE CLASSIC	5.990
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY	4.990
CARMAGEDDON	5.990
CHESSMASTER	5.990
CONKER´S POCKET TALES	5.990
CRAZY BIKERS	5.890
DUKE NUKEM	5.990
EARTHWORM JIM	CONS.
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
GRAND THEFT AUTO	5.990
HORMIGAZ	5.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER ´99	5.890
LOONEY TUNES	5.990
MADDEN NFL 2000	5.990
MARIO GOLF	5.990
MICKEY´S TOON RACING	5.990
MISSION IMPOSIBLE	5.990
MR. NUTZ	5.990
MS. PAC-MAN	5.990
NBA PRO ´99	5.890
PAC-MAN	5.990
PAPERBOY	5.490
PAPYRUS	5.990
PRINCE OF PERSIA	6.490
R-TYPE DX	5.990
RESIDENT EVIL	CONS.
RONALDO V-FOOTBALL	5.990
STAR WARS: EPISODE 1-RACER	5.990
SUPER MARIO BROS. DELUXE	5.990
SUPREME SNOWBOARDING	5.990
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	5.990
SYLVESTER & TWEETY	4.990
THE LEGEND OF ZELDA DX	5.990
TOCA TOURING CAR	5.990
TOM AND JERRY	5.990
TUROK: RAGE WARS	5.990
WORMS ARMAGEDDON	5.990

Nintendo 64



www.centromail.es







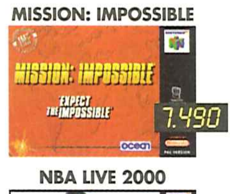

- ALL STAR TENNIS ´99 — 9.490
- ARMORINES IN PROJET S.W.A.R.M. — 9.490
- CARMAGEDDON 64 — 8.490
- CASTLEVANIA — 11.490
- CYBER TIGER — 9.490
- DUKE NUKEM ZERO HOUR — 9.490
- F-1 WORLD GRAND PRIX — 5.990
- GOLDEN EYE 007 — 5.990



NINTENDO 64 — 14.990



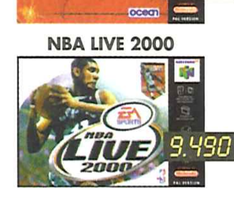


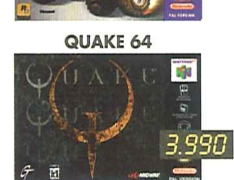
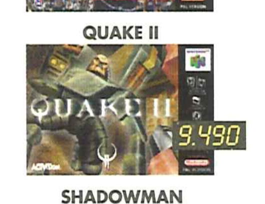
- HOT WHEELS — 9.490
- HYBRID HEAVEN — 11.490
- KNOCKOUT KINGS 2000 — 9.490
- LYLAT WARS — 5.990
- MAGICAL TETRIS CHALLENGE — 9.490
- MARIO GOLF — 9.490
- MARIO KART 64 — 5.990
- MISSION: IMPOSSIBLE — 7.490

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER — 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK — 19.900




NINTENDO 64 COLORES — 14.990



- MONACO G. P. R. SIMULATION 2 — 9.490
- MONSTER TRUCK MADNESS — 9.490
- NBA JAM 2000 — 9.490
- NBA LIVE 2000 — 9.490
- OLYMPIC HOCKEY ´98 — 3.990
- QUAKE 64 — 3.990
- QUAKE II — 9.490
- READY 2 RUMBLE BOXING — 9.490



- CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 — 1.290
- CABLE RF — 2.990
- C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD — 2.990
- CONTROLLER — 4.990
- DEXDRIVE INTERACT — 5.900
- MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 — 4.990







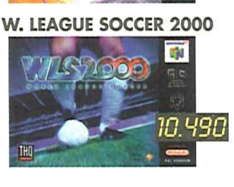
- ROAD RASH 64 — 10.490
- RUGRATS: TREASURE HUNT — 10.490
- SHADOWMAN — 10.490
- SNOWBOARD KIDS — 5.990
- SOUTH PARK RALLY — 9.490
- STAR WARS: E. 1-RACER — 9.490
- SUPER SMASH BROS. — 9.490
- SUPERCROSS 2000 — 9.490





- MANDO DE CONTROL COLORES — 4.990
- MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB — 990
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) — 2.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- RUMBLE PAK + MEMORY PAK — 5.990
- VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM — 19.990
- VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL — 11.990
- VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 — 7.990





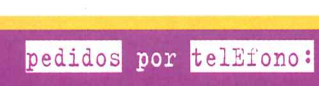


- THE LEGEND OF ZELDA — 8.990
- THE NEW TETRIS — 9.490
- TONIC TROUBLE — 9.490
- V-RALLY ´99 EDITION — 7.490
- WAVE RACE 64 — 5.990
- WCW MAYHEM — 9.490
- W. LEAGUE SOCCER 2000 — 10.490
- WORMS ARMAGEDDON — 8.490





- DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK — 12.990
- JET FORCE GEMINI — 9.490
- RAYMAN 2 — 9.490
- TUROK: RAGE WARS — 9.490 — REGALAMOS 1000 CAMISETAS Hasta fin de existencias
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP — 9.490









Dreamcast





DREAMCAST
39.900

Dreamcast™

CABLE SCART (EUROCONECTOR)	CONTROLLER	JOYSTICK ARCADE STICK	KEYBOARD
 3.990	 4.990	 8.990	 4.990

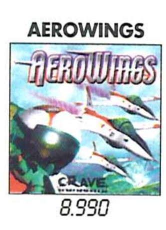
MUEBLE DREAM STATION DC/PSX	VIBRATION PACK	VISUAL MEMORY	VOLANTE RACE CONTROLLER
4.990	 3.990	4.990	 10.990

SONIC ADVENTURE





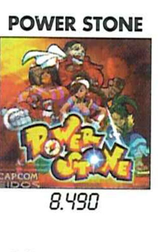
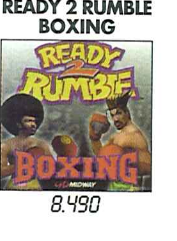
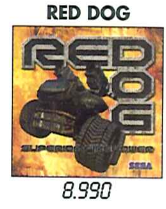
8.990

AEROWINGS	BLUE STINGER	BUGGY HEAT	DYNAMITE COP	F1 WORLD GRAND PRIX	FIGHTING FORCE 2	INCOMING
  8.990	9.490	 8.990	 8.990	 8.990	 CONS.	8.990

SOUL CALIBUR

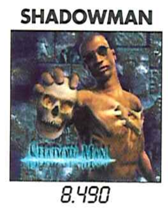
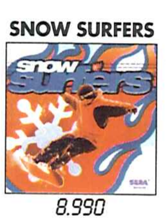
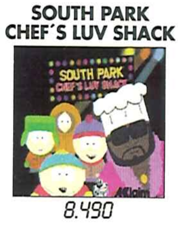
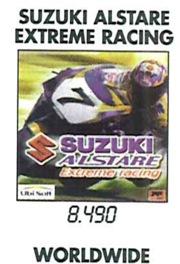


8.990

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE	MONACO G. P. RACING SIMUL. 2	MORTAL KOMBAT GOLD	POWER STONE	PSYCHIC FORCE 2012	READY 2 RUMBLE BOXING	RED DOG
 8.490	 8.490	 8.490	 8.490	 8.490	 8.490	 8.990

THE HOUSE OF THE DEAD 2



SEGA RALLY 2	SHADOWMAN	SNOW SURFERS	SOUL FIGHTER	SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK	SPEED DEVILS	SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
 8.990	 8.490	 8.990	 8.490	 8.490	 8.490	 8.490



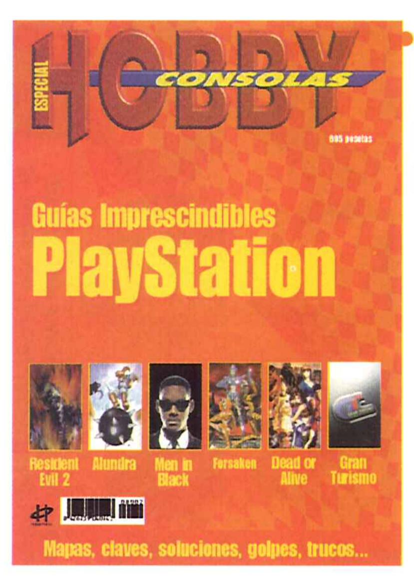
8.990

+ PISTOLA 13.990

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	TOY COMMANDER	TRICK STYLE	UEFA STRIKER	VIGILANTE 8, THE SECOND OFFENCE	VIRTUA FIGHTER 3 tb	WORLDWIDE SOCCER 2000
 8.990	 8.990	 8.490	 8.490	CONS.	8.990	8.990



Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



695 Ptas. • • • **Nº 2**

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas. • • **Nº 3**

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- MEDIEVIL
- SPYRO THE DRAGON

Número 3 ya en tu quiosco



795 Ptas. • • • **Nº 1**

- SUPER MARIO64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- S. OF THE EMPIRE
- M. KOMBAT TRIOLOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...



795 Ptas. • • **Nº 2**

- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI´S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE



CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca __/__
Fecha y Firma

CONCURSO DREAMCAST

Busca este logo de «Dreamcast» en las páginas de la revista y gana una consola «Dreamcast».
¡Puedes ser uno de los primeros que disfruten de ella!

¡Sorteamos una «Dreamcast» cada mes!





SEGA

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el logo de «Dreamcast» escondido entre las páginas de la revista, junto al cupón de participación a la siguiente dirección: Hobby Press S.A., Revista Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DREAMCAST (Diciembre).
2. Entre todas las cartas recibidas con el logotipo correcto, se extraerá UNA y su remitente será premiado con una CONSOLA DREAMCAST.
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de Noviembre y el 22 de Diciembre de 1999.
4. La elección del ganador se realizará el 3 de Enero de 1999 y el nombre del ganador se publicará en el número de Febrero de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA y HOBBY PRESS, S.A.

Cupón de participación de Noviembre



Pega aquí el logo que has encontrado

Nombre:..........................
Apellidos:..........................
Dirección:..........................
Localidad:..........................
Provincia:..........................
C.Postal:..........................
Telf.:.................. **Fecha de nacimiento**..................
El logo de «Dreamcast» esta en la página:..........................
❑ Si deseo recibir información de los próximos lanzamientos de Sega

SPAWN

De entre los muertos

NOVEDAD EN JAPÓN



El héroe del cómic Spawn, al que recientemente vimos protagonizar también una película, está siendo llevado a los salones arcade de la mano de Capcom. Como no podía ser de otra forma, será un juego de acción, aunque con posibilidades multijugador.

Del cómic al cine, y del cine a los videojuegos. Capcom, quién si no, está siendo la encargada de realizar un juego a la altura del héroe, después de su discreto paso por PlayStation. Y que mejor que utilizar una placa contrastada como es Naomi, la misma con la que Sega está realizando sus últimos lanzamientos arcade.

Eso sí, al igual que en la versión de PlayStation, Spawn protagoniza aquí un juego de acción, un shoot´em up en tercera persona, en la que siempre vemos al héroe en pantalla, aunque también puede transformarse en un "Doom" si elegimos cambiar la cámara a una vista subjetiva.

Capcon está recreando con maestría el mundo de Spawn, dentro de un juego que ofrece muchos enemigos y consta de un buen puñado de niveles. A lo largo de la aventura, Spawn puede ir recogiendo unos determinados cristales capaces de aumentar sus poderes, y también hacer uso de las diferentes armas que encuentre por el camino. El objetivo, lógicamente, será ir limpiando de enemigos los diferentes niveles, intentando no caer en las numerosas trampas repartidas por los escenarios, que pueden ser tan peligrosas como los propios enemigos.

Aunque sin duda el plato fuerte de este juego es su opción para cuatro jugadores. Dentro de ella se ofrecen diferentes modos, que permiten enfrentarse a los jugadores entre sí en un divertido "todos contra todos", hacerlo por equipos -con diferentes combinaciones, uno contra tres, dos contra dos-, o incluso formar un frente común para intentar abatir a uno de los jefes finales en un tiempo límite. Además, el juego está configurado de forma que cualquier jugador pueda entrar a jugar en cualquier momento, aunque ya haya tres amigos en plena batalla. Para este modo multijugador, se pueden elegir hasta 11 personajes, entre ellos el propio Spawn. El juego se estrenará en Japón en breve. Veremos cuando aparece por estos lares.





Además de sus fuerza bruta y los poderes que le confiere su especial condición, Spawn también puede hacer uso de algunas armas de fuego que encontrará en su recorrido.



El juego fue presentado por Capcom en el pasado Jamma Show de Tokyo, y allí se convirtió en uno de los más solicitados, sobre todo por su opción para varios jugadores.



El modo multijugador es uno de los puntos fuertes de este arcade. En esta modalidad veremos en pantalla las barras de energía de los otros participantes y también el tiempo límite que del que consta cada enfrentamiento.







Capcom nos presenta al héroe del cómic en un juego de acción clásico, que además de por su calidad gráfica destaca por su opción multijugador

LOGO CONCURSO

Dreamcast

DICIEMBRE





Por defecto el juego nos presenta una perspectiva en tercera persona, aunque en cualquier momento podemos cambiar la cámara a una vista subjetiva y transformarlo en un "Doom".

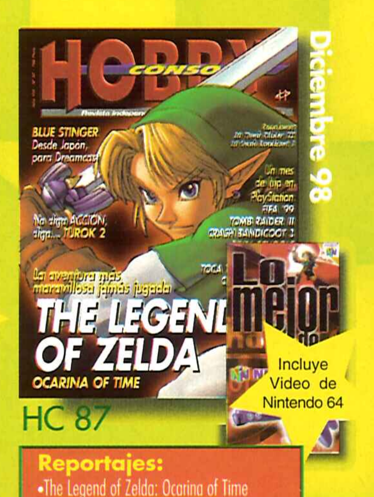
¿TE FALTA ALGUNO...?



Septiembre 98

HC 84

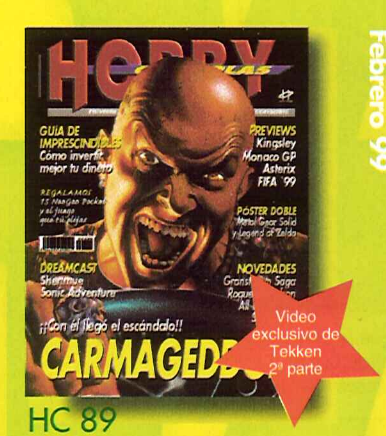
Reportajes:
•Tomb Raider + póster gigante
•Banjo Kazooie •Mortal kombat 4



Diciembre 98

HC 87

Reportajes:
•The Legend of Zelda: Ocarina of Time
•FIFA'99 •Turok 2



Febrero 99

HC 89

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Marzo 99

HC 90

Reportajes:
•Metal Gear •Los primeros juegos de Dream Cast
•Ridge Racer 4 •Los mejores del 98



Abril 99

HC 91

Reportajes:
•Carmageddon •Reportaje Game Boy Color
•Guía de Imprescindibles •Metal Gear Solid



Mayo 99

HC 92

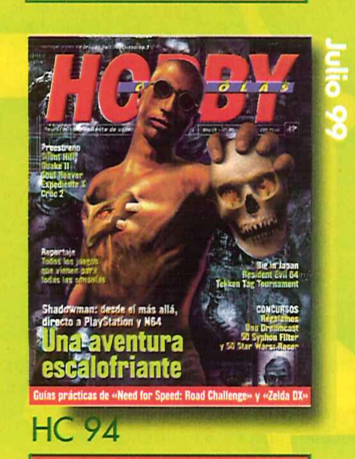
Reportajes:
•Vuelve la Guerra de las Galaxias
•Guías para llegar al final de «Bichos y «Turok 2»



Junio 99

HC 93

Reportajes:
•Resident Evil: El terror continúa •Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



Julio 99

HC 94

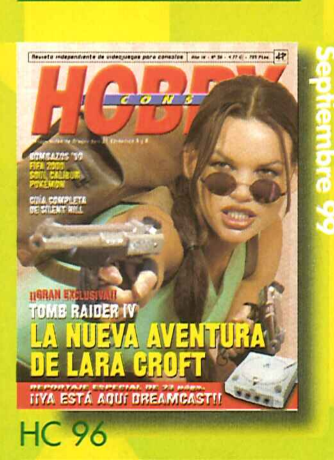
Reportajes:
•Shadowman: Una aventura escalofriante •Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

Reportajes:
•Misión Imposible •Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



Septiembre 99

HC 96

Reportajes:
•Tomb Raider IV •23 págs. sobre Dreamcast
•Guía completa de Silent Hill



Octubre 99

HC 97

Reportajes:
•Fifa 2000 •Primeros datos de PSX 2
•Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

Reportajes:
•Suplemento Revista Oficial Dreamcast
•Guía Práctica de «V-Rally 2»

...PÍDENOSLO

Y no te pierdas la mejor colección de
PELÍCULAS ANIME que
conseguirás con los siguientes números:

HC 68 · HC 70 · HC 72 · HC 73 · HC 74

HC 75 · HC 76 · HC 84 · HC 85 · HC 86

HC 87 · HC 88 · HC 89 · HC 92 · HC 94 · HC 96 · HC 97 · HC 98

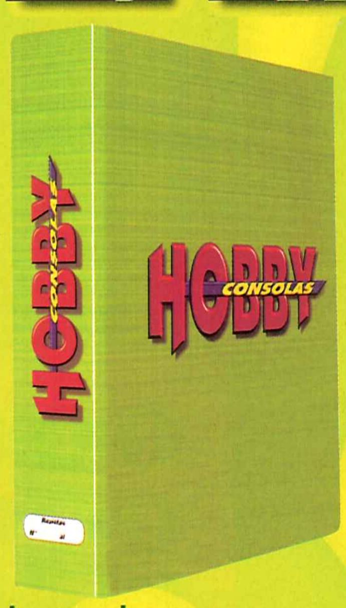
Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11
Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12
Nº 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14
Nº 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA
Nº 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2
Nº 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4
Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6
Nº 84: FUSIÓN. DB 15
Nº 85: EL ATAQUE DEL DRAGÓN. DB 16
Nº 86: EL REGRESO DE BROLY. DB 17
Nº 87: EL COMBATE DEFINITIVO. DB 18
Nº 88: TEKKEN
Nº 89: TEKKEN 2
Nº 92: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 1 Y 2.
Nº 94: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 3 Y 4.
Nº 96: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 5 Y 6.
Nº 97: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 7 Y 8.
Nº 98: DRAGON BALL GT. EPISODIOS 9 Y 10.

Y SI QUIERES TENER TODAS LAS REVISTAS ARCHIVADAS,
¡PIDE UNAS TAPAS!

¡Nuevo sistema más práctico!



Por sólo 950 Ptas.



Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.

Otaku manga

Este mes vamos a tratar dos temas de actualidad. En primer lugar empezaremos con la segunda parte del repaso a los juegos musicales. Después le echaremos un vistazo a la última edición del Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona. Leed con tranquilidad e id ahorrando para los productos que os vamos a anunciar en el próximo Otaku Manga "especial compras navideñas"...

La moda musical (II)

Últimos lanzamientos

Pop'n Music

¿PARA NIÑOS? ¡PERO SI ES MÁS DIFÍCIL!

Pop'n Music es, por decirlo de algún modo, un simulador de piano para niños (supuéstamente, ya que tiene 9 pulsadores). Los temas musicales son mas simpáticos que los de **Dance Dance** y **Beatmania**, que están enfocados a un publico mas adulto. Aquí se incluyen mas temas graciosos y cancioncillas japonesas. Como en todos los juegos de BEMANI, aparecen diferentes estilos musicales y aquí encontramos incluso música clásica remezclada (recordemos que Konami esta harta de hacer mezclas de temas clásicos para la saga **Parodius**).

Ya han salido 2 versiones, tanto para PSX como para Dreamcast, y ambas ofrecen la posibilidad de jugar con una adaptación del mando arcade para casa (ademas de forrarse con las versiones arcade y consola se hartan de vender pads especiales). Actualmente en Japón se juega a la tercera entrega, y para principios de año se espera la cuarta.



Otros simuladores

NO SE ACABA LA COSA AQUÍ

Uno de los últimos productos BEMANI es un simulador de batería llamado **DrumMania**. Tiene 5 pulsadores en forma de tambores, platillos y bombo (este ultimo accionable con el pie). Esta anunciada ya la conversión en Playstation2, siendo éste uno de los primeros juegos que saldrán junto a la nueva consola de Sony.

Siguiendo la estructura del **Dance Dance Revolution**, Konami ha sacado al mercado otro juego de Baile llamado **Goo! Goo! Soundy**. En él manejaremos a unos simpáticos seres que bailarán al son de músicas de distintos estilos. Está más orientado hacia chavales que el Dance Dance (a ver si tenemos suerte y vemos editado este juego aquí, con su pad de baile correspondiente).



La compañía Produce lanzó también hace unos meses un juego musical un tanto lioso llamado **Paca Paca Passion**. Este simulador nos invita a pulsar entre dos y cuatro botones del pad, siguiendo el ritmo de músicas pegadizas. Podemos seleccionar un personaje entre cuatro básicos, que aparecerán en una especie de minipista de baile. Esta pista tiene la particularidad de subir de altura a medida que nos equivocamos, apareciendo pilas de discos de vinilo que nos impulsarán hasta el techo. Quien más alto queda al finalizar la canción (siempre en modo competición) es el que pierde. Parece sencillo, pero el marcador que predetermina el momento de pulsar botones es un tanto lioso...

Jumping Groove es otro arcade para niños, también de baile, en el que se deben pisar solo dos pulsadores (derecha e izquierda) siguiendo el ritmillo de la canción. ¿Qué les queda ya por inventar?

Anécdota: El éxito tan inmenso del **Dance Dance Revolution** en Asia hizo que varias compañías chinas se dedicasen a plagiar el juego de modo descarado. Lanzaron un título con músicas de un célebre conjunto chino, y era tan exacto que ni siquiera los taiwaneses, célebres por ganar pleitos a pesar de su piratería descarada, pudieron evitar que Konami se deshiciera de todos los arcades piratas instalados en los salones asiáticos.



¿Quién podría imaginar que juegos basados en subir y bajar rayas pudiesen cosechar tanto éxito en un mercado tan cargado y estrujado como el japonés? El mercado es siempre impredecible...

V Salón del Manga y el Videojuego de Barcelona

¿Acaso pensabais que no íbamos a ir?

Una año más nos codeamos con los mayores otakus de la península en el encuentro anual que une a los fans del manga con los jugones consoleros. En esta nueva edición, imagino que por cuestiones comerciales, se ha querido englobar todo tipo de productos relacionados con Hobbys dirigidos a chavales, encontrando figuras de coleccionismo, cómic americano y, en ocasiones, productos que la verdad poco tienen que ver con el manga y los videojuegos (aunque por vender que no quede).



Invitado del año

HARUIKO MIKIMOTO

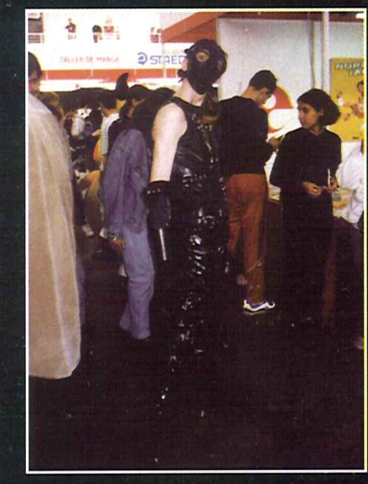
Al igual que en el pasado Salón del Manga, un mangaka famoso nos hizo una visita, obsequiando con un autógrafo a quienes decidieron guardar cola. En esta ocasión, tuvimos el honor de conseguir el garabato dedicado de **Haruhiko Mikimoto**, ilustrador de series tan importantes como **Dimensional Fortress Macross** (serie más conocida en España como **Robotech**), **Dangaioh** y **Gundam0080** (entre otras no menos importantes, aunque quizás sí más desconocidas para el público español).

Haruhiko Mikimoto vino al Salón gracias a los componentes del Grupo Dinamic, que se encargaron de la perfecta coordinación del evento.

En el lugar destinado para exposiciones se presentaron los trabajos de **Go Nagai** (creador de **Mazinger-Z**), que aunque no estuvo en el Salón, recibió con esta muestra un pequeño homenaje por su labor en el mundo manga. Quizá podría haberse elaborado una exposición mejor, pero no hay duda de que todos al final quedamos satisfechos.

Eventos Otakus

NO ESTAMOS LOCOS... ¡SOMOS OTAKUS!



No faltaron movimientos juveniles en torno al manga, como concursos libres de karaoke (¡Por favor! ¡¡Que nadie vuelva a cantar la canción de Mazinger-Z en años!!), en el que más que cantar se gritaba como si hubiese fuego...; proyecciones de animes actuales (**Lain Experimental Series, End of Evangelion**...); y por supuesto un concurso de **Cosplay** (disfraces de fans de algún tema, que en esta ocasión fue de manga y anime).

Este año la asistencia del público fanático de videojuegos se dejo notar, especialmente por la gran participación que hubo en el concurso de disfraces, donde pudimos encontrar tipos que hacían las veces de personajes de Final Fantasy VII y VIII, Toshinden, Street Fighter, Resident Evil, Fatal Fury, y un largo etc. El premio al disfraz no-manga lo recibió un muchacho de Madrid que llevaba el traje de Psycho Mantis (Metal Gear), y la verdad es que estaba muy currado (bueno, estar tan delgado no debe ser muy sano, pero en este caso sí muy productivo...). Todos los disfrazados nos deleitaron con poses de combate famosas, e incluso algunos se atrevieron a hacer representaciones en vivo de intros e historias en el escenario (y no se puede decir que fuesen malas, porque estaban realmente trabajadas).

Stands y Editoriales

LOS QUE NUNCA FALLAN

Como cada año, el edificio de la Farga se convirtió principalmente en un punto de venta exquisito para los poseedores de negocios basados en mangas y videojuegos.

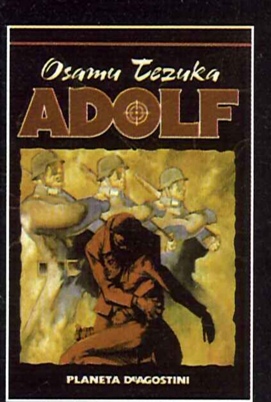
Los Stands este año han estado muy volcados en los productos derivados de los videojuegos, pudiendo encontrar libros de ilustraciones, figuras de vinilo y resina, compactos de BGMs, tarjetas coleccionables, posters... lo habitual, pero esta vez en una dosis mucho mayor y más variada.

Las editoriales se volcaron como cada año en sacar títulos nuevos para el salón, unos más acordes que otros con respecto a lo que busca hoy en día el Otaku formado. **Sailor V**, por ejemplo, fue uno de los títulos sorpresa del salón, especialmente dedicado para los fans de **SailorMoon** (es de la misma autora, y tiene un dibujo bastante mejor que los primeros volúmenes del manga Sailormoon).

Mangas históricos

PARA UN PUBLICO MAS ADULTO

Cierto periódico anunció en una crónica aparecida sobre esta edición del Salón, que uno de los grandes protagonistas del evento fue la edición española del manga **Adolf**, del "padre del manga" Osamu Tezuka. Se trata de una reproducción de la vida y obra de Adolf Hitler, y por su temática no me atrevería a afirmar que realmente fuera de uno de los "protagonistas" del Salón. El público Otaku español busca acción, pero este tipo de narrativa bélica no es precisamente Gokuh tirando Kames. Por otro lado, teniendo en cuenta el estilo del dibujo de Tezuka, que no es muy espectacular, y el hecho de que no se trate de un solo volumen, sino de una colección, pues... como lo diría yo... Si no estáis muy interesados en la temática que ocupa, olvidadlo. Otras obras de Tezuka, como **Black Jack**, igualmente editada en nuestro país tendrá un mayor interés para quienes no conozcan los trabajos de este singular mangaka.



Otros detalles del salón

EL FENOMENO POKEMON



Hubo alguien de quien pudimos disfrutar a lo largo del salón. Se trataba de Pikachu, el adorable pokémon amarillo que se está colando en nuestros hogares de un modo u otro. Podéis ver en la imagen a este inmenso peluche adorable de Pikachu manoseado por todos los que pasaban a su alrededor. No estaba en venta, aunque muchos habrían pagado lo que fuese por llevarselo a casa. Era tan mono...

Por lo demás, el Salón no ofreció más que otros años. Gran afluencia de público los tres días que tuvo lugar (algo contrario al descenso de asistencia que vivieron los dos anteriores Salones del Manga), y muchas cosas en las que dejarse tanto dinero como lleváramos encima. Y es que a veces es difícil resistirse ante tantos productos.

EEVEE # 133

Recomendaciones del mes

DOS TÍTULOS IMPORTANTES LLEGAN AL MERCADO

Quiero recomendaros dos cosas porque una es de mercado español y la otra del japonés. Ambas podéis llegar a encontrarlas en las más importantes tiendas especializadas en mangas.

• RUROUNI KENSHIN

Manga original de Nobuhiro Watsuki. Se trata de un trabajo ya conocido por el publico otaku, pues su versión anime ha sido televisada por Canal Plus en dos ocasiones bajo el título **"El Guerrero Samurai"**.

La historia nos mete en la piel de Batousai el Asesino, un samurai que trabajaba bajo las ordenes del gobierno durante la era Meiji, asesinando en su nombre a miles de inocentes. Tras la revolución de la época Meiji, Kenshin Himura, nombre real del samurai, abandona su camino de asesino, dedicándose plenamente a hacer el bien y defender a los débiles, con lo que pretende pagar el daño hecho a la sociedad con los múltiples crímenes perpetrados por el corrupto gobierno.

No puedo más que deciros que esta serie es actualmente mi favorita, y aunque su versión manga tiene en principio un dibujo algo peor, la censura del anime y la crudeza del guión original le convierten en obra de culto, obligatoria en las estanterías de los otakus amantes del género de acción (toque especial para los fans de Samurai Shodown, que encontrarán matices comunes entre esta saga y el manga que nos ocupa).

Está editado por Glènat y actualmente disponible en todas las librerías especializadas.

• THE ART OF METAL GEAR SOLID

¿Fan del Metal Gear? ¿Y no tienes este libro?

El segundo producto a remarcar este mes ha sido sin duda el lanzamiento de la temporada en lo que respecta a libros de ilustraciones basados en videojuegos.

The Art of Metal Gear Solid es un espectacular libro que contiene todos los diseños, bocetos, ilustraciones y láminas del exitoso juego de Konami, tanto de la edición primera como del VR Misions.

Todo el libro está impreso en papel grueso y láminas vegetales, usando continuamente tintas plateadas que resaltan el verde empleado en los dibujos que Yoji Shinkawa realizó para la obra cumbre de Hideo Kojima.

Algo caro, pero imprescindible. Nunca te arrepentirás de haber invertido tu dinero en un libro que dentro de poco será casi imposible de conseguir. Ha sido editado por Konami, y que yo sepa solo hay una tienda de Barcelona en la que se puede comprar (por ahora).

Nada más. Os voy preparando artículos a buscar para regalo de Reyes (posiblemente leáis el próximo Otaku ya metidos en Navidades...).

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACIÓN EN LOS TELÉFONOS:

91 654 61 86 ó
91 654 81 99













canadian

G.V. Fernando el Católico, 2.
46008 VALENCIA- Tel. 96 394 30 57

Dreamcast. SONY PlayStation NINTENDO 64 GAME BOY COLOR

TODAS LAS NOVEDADES EN DREAMCAST, PLAYSTATION, NINTENDO 64, Y GAME BOY COLOR.

JUEGOS DE SATURN, MEGADRIVE, S. NINTENDO, GAME GEAR Y MASTER SYSTEM.

SURTIDO EN ACCESORIOS Y VOLANTES
CLUB DE COMPRA-VENTA Y CAMBIO- 2ª MANO.

DITRIBUIMOS A TIENDAS Y VIDEOCLUBS AL MEJOR PRECIO ¡COMPRUÉBALO!
ENVIOS A TODA ESPAÑA 48 HORAS.

GRAN OPERACIÓN

CAMBIO- COMPRA- VENTA- ALQUILER

MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
NINTENDO
NEO-GEO
LYNX

CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS

Dirección: Videojuegos M.V.
C.C. Dendaraba. B- 16. 01004 Vitoria
Horario: 11- 1,30 y 17 a 20,30.
Teléfono: 945 148319
www.euskalnet.net/juegosmv
e-mail: juegosmv@euskalnet.net

10º ANIVERSARIO - OFERTAS

SOLO EN



Centro Comercial COLOMBIA.
AVD. BUCARAMANGA, 2.
MADRID- 28033
TELF.: 91 381 33 67
FAX: 91 381 06 97
www.mundivia.es/megajuegos

MEJORAMOS CUALQUIER OFERTA

MÁS DE 5.000 VIDEOJUEGOS A PRECIOS DE COSTO

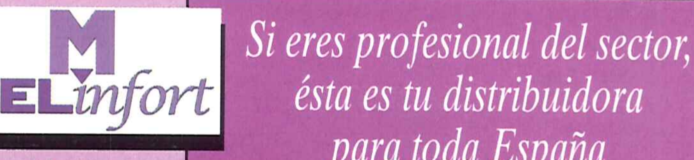
- COMPRAMOS AL MEJOR PRECIO
- VENDEMOS DESDE 1.995 PTS.
- NUEVOS Y DE OCASIÓN GARANTIZADOS
- CAMBIAMOS DESDE 500 PTS.
- ALQUILAMOS DESDE 300 PTS.
- REPARAMOS VIDEOCONSOLAS
- VENTA AL PUBLICO Y A TIENDAS
- PLAYSTATION-GAME BOY- N64- DREAMCAST- CD'ROM

COMPRUÉBALO HOY MISMO



Imelda Bueno

Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77



En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS



VIDESUR, S.L.

MICRO GAMES 1
C/. Don Lope de los Ríos, 28
(Valdeolleros/StaRosa)
14006 - CORDOBA

MICRO GAMES 2
Avda. Parque esquina Felipe II
(Ciudad Jardín)
14005 - CORDOBA

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo SEUR llamando al 957 401 003

PROFESIONAL

¿ Tiene usted un VIDEOCLUB ó VIDEOJUEGOS al ALQUILER ?

- Todo en NUEVO y 2ª MANO.
- Le enseñamos a CAMBIAR y a vender de 2ª MANO



- Nuestro Catálogo personalizado para sus clientes.

¡¡ Llámenos sin compromiso !!





PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!! Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Ríos, 28 14006 - CORDOBA

2 ¡¡LLámanos!! y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.

3 ¡¡Pásate!! Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.















ORGANIZADOR GB











CHOLLOS-CHOLLOS-CHOLLOS



Videoclubs y tiendas MICRO GAMES.

ALBACETE (Capital)
MEGA OCIO 630 688 879
C/Carnicerías , 9

BADAJOZ Don Benito
MICRO GAMES 606 989 897
C/Plaza de las Albercas , s/n

CANTABRIA Colindes
PLAY CD 942 652 232
C/Gerardo Diego , 3

CASTELLON (Capital)
MULTICENTER 964 222 292
C/Benarabe , 4

CIUDAD REAL Almadén
PC@3 Servicios Informát. 926 712 311
C/Mayor , 115

CORDOBA (Capital)
VC ESTRENOS(Fátima) 957 264 716
C/Arcos de la Frontera , s/n
VC SCREEN VIDEO 957 237 408
C/Escritora Gloria Fuertes , 8

CORDOBA Lucena
VC ELECTRONIC(Kanal Ocio) 957 500 957
C/ Mesón , 10

CORDOBA Peñaroya
VC HALLOWEEN 689 637 413 Ext. 2
C/Plaza de Santa Barbara , 5 , bajo

CORDOBA Puente Genil
GAMES & GAMES 957 607 163
C/Aguilar , 41

GRANADA (Capital)
VIRTUAL GAMES 958 183 216
C/Sancho Panza, 7
COMUNICACION Y OCIO 958 183 755
C/Avda. Cervantes , 25 edif. D 1 local 25

PONTEVEDRA Vigo
PLANET GAMES 968 374 932
C/Esperanto, 2 (Junto Colegio Alba)

SEVILLA (Capital)
FANTASTIC WORLD GAMES 954 635 654
C/Goya , 61

TOLEDO Puebla Montalbán
MAÑAS Informática 925 745 352
C/Panadera , 2



¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos todo lo ÚLTIMO al MEJOR PRECIO.
96 571 80 79
www.mgk.es
MGK
TARZAN
Disney nos ofrece este nuevo título de la película super-taquillera. Vive las aventuras del hombre-mono en la jungla africana.
Dino Crisis
Enfrentate a las bestias mas sangrientas en una aventura de dimensiones jurásicas. Salva al mundo del Profesor Kirk y de sus extraños experimentos.
Final Fantasy VIII
La última bomba de SQUARESOFT llega con toda su fuerza... Será este el juego del año? Nosotros creemos que sí! Descubrelo tu mismo.
¡VUELVE LARA!
... y viene armada hasta los dientes!
Tomorrow never dies
Tu misión consiste en detener al meglomaniaco Elliot Carve, que pretende estallar la Tercera Guerra Mundial usando como arma a los medios de comunicación.
FIFA 2000
Futbol como tiene que ser! La nueva entrega del juego mas hablado de los últimos años con muchísimas sorpresas y diversión.
TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION
Atrevete a llevar a nuestra querida Lara Croft por una nueva y fantástica aventura comenzando en las tumbas antiguas de Egipto, perseguida por la maldición del dios 'Set'. Será la Última Revelación.
NBA LIVE 2000
Esta nueva entrega de EA SPORTS nos acerca al nuevo milenio en un juegazo lleno de sorpresas, nuevas animaciones, equipos y modos de juego.
FIGHTING FORCE II
La segunda entrega del único BEAT-EM-UP en Playstation. Una auténtica aventura a golpes y patadas que te dejará faltando dientes.
UEFA STRIKER
El primer juego de futbol para la Dreamcast que lleva a sus espaldas la versión de Playstation. La diversión y la emoción están aseguradas.
SOUL CALIBUR
EL MEJOR JUEGO DE LUCHA PARA CONSOLA.
Una experiencia en 128bits que no olvidarás jamás.
PlayStation
NINTENDO64
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
UNETE A Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Consigue el NUEVO CATALOGO MGK
Recojelo en tu tienda mas cercana o pidelo al número: 965 718 079
LAS LOCAS CARRERAS DE CRASH SE MERECEN EL MEJOR VOLANTE DEL MERCADO - UNA COMBINACIÓN EXPLOSIVA



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO nYko
TU CONSOLA FAVORITA AHORA EN TUS COLORES FAVORITOS
Descubre tu tienda MGK mas cercana
¡ES GRANDE, ES MALO, Y HA VUELTO!
... y viene junto con una 'Expansion Pak'.
POKéMON ¡Hazte con todos!
DONKEY KONG 64
Alucina con las nuevas aventuras del mono mas famoso, además de todos sus parientes en esta fantástica aventura que saca todo el jugo a la Nintendo 64 y su Expansion Pak.
Jet Force Gemini
NINTENDO64
Los alienígenas vienen y solo tú puedes salvar al mundo. Batallas interestelares te esperan al tomar mando del superequipo espacial 'Jet Force Gemini'.
TRANSFORMA TU GAMEBOY COLOR
En MGK encontrarás los accesorios mas potentes del mercado - y todo lo que necesites para convertir tu GAMEBOY COLOR en una supermaquina.
WORM LIGHT
SHOCK 'N' ROCK
TUROK - Rage Wars
Enfrentate a las bestias mas sangrientas en una lucha cara a cara. Un juego Multi-jugador que tiene a sus espaldas 2 titulazos.
COLORES PORTÁTILES
WORLD DRIVER championship
PROMOCIÓN ESPECIAL NAVIDAD
PHANTOM DRIVE
11.990
10.990 Ptas.
El volante más realista del mercado con force feedback, analógico, palanca de cambios, pedales, etc...
EL MEJOR 'RACER' DE LA E3 SE MERECE EL MEJOR VOLANTE DEL MERCADO - UNA COMBINACIÓN EXPLOSIVA
ALICANTE
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 — Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D — Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 — Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 — Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 — Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 — Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º — Tel. 938 48 03 54
BILBAO
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 — Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 — Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 — Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 — Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 — Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 — Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 — Tel. 922 77 19 04
LANZAROTE - PLAYA BLANCA/YAIZA
• C/. El Marisco, 17 — Tel. 928 51 79 55
LA CORUÑA
• C/. Mendez Pidal, 8 — Tel. 981 23 30 42
• NARON: Avda. Solana, 22-24 — Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 — Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro — Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 — Tel. 982 41 00 69
MADRID
ALCALA DE HENARES:
• C/. Toledo, 1 — Tel. 91 881 44 41
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo — Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 — Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo — Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 — Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real — Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 — Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 — Tel. 954 83 03 05
• C/. Muñoz Seca, 26 - PROXIMAMENTE
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. — Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n — Tel. 961 79 52 22
• XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2 ¡NUEVA APERTURA!
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 — Tel. 944 83 27 16
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL!
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJAS QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicias:
965 71 71 27



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
967 193 158
6.000.000.000
Dreamcast TM
CONSOLA DREAMCAST
+UN MANDO + DISCO DEMO
+ DISCO DE EXPLORACIÓN
39.900
DREAMCAST CONTROLLER
4.990
VISUAL MEMORY
4.990
VIBRATION PACK
3.990
ARCADE STICK
8.990
VGABOX
8.990
4.900
MUEBLE DREAMCAST
10.990
VOLANTE RACE CONTROLLER
DREAMCAST KEYBOARD
4.990
F1 WORLD GRAND PRIX 8.990
SOUL CALIBUR 8.990
SWWS 2000 8.990
FIGHTING FORCE 2 8.490
SOUL FIGHTER 8.490
AEROWINGS 8.990
BLUE STINGER 8.490
BUGGY HEAT 8.990
DYNAMITE COP 8.990
EXPANDABLE 8.490
EVOLUTION 8.490
HOUSE OF DEAD II 8.990
HOUSE OF DEAD II +PISTOLA 13.990
HYDRO THUNDER 8.490
INCOMING 8.990
MONACO GRAND PRIX 8.490
MORTAL KOMBAT GOLD 8.490
NFL2000 8.490
PEN PEN 8.490
POWER STONE 8.490
PSYCHIC FORCE 8.490
READY 2 RUMBLE 8.490
SEGA RALLY 8.990
SHADOW MAN 8.490
SNOW SURFERS 8.990
SONIC ADVENTURE 8.990
SOUTH PARK CHEF'S LUV 8.490
SPEED DEVILS 8.490
SUZUKI ALSTARE 8.490
TOKYO HIGHWAY CHALL. 8.990
TOY COMMANDER 8.990
TRICK STYLE 8.490
UEFA STRIKER 8.490
VIRTUA FIGHTER 3TB 8.990
WWF ATTITUDE 8.490
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envio a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf: 967 50 52 26
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
NUEVA APERTURA
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MURIEDAS 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente a Hipercor)
18004 GRANADA
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Vía Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
SERVICIO A DOMICILIO
NORMAL 400 PTS.
URGENTE 850 PTS.
24H

CORRE A TU TIENDA GAMEshop A COMPRAR TU VÍDEOJUEGO O SI LO PREFIERES LLAMANOS AL TELÉFONO:

967 193 158

NINTENDO 64

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

FIGHTING FORCE 2 8.490

RIDGERACER TYPE4 + WIPEOUT 3 + CRASH BANDICOON3 10.990

WU TANG SHAOLIN STYLE 8.490

CONSOLA N64 BÁSICA 14.900

CONSOLA MARIO PACK 19.900

ARMORINES 9.490

DUKE NUKEM:ZERO HOUR 9.490

JETFORCE GEMINI 9.490

MARIO GOLF 9.490

NBA JAM 2000 9.490

NFL 2000 9.490

N64 COLORES 14.990

RAYMAN2 9.490

SOUTH PARK CHEF LUV 9.900

SOUTH PARK RALLY 9.900

DONKEY KONG +EXPANSION PACK 12.490

SUPERSMASH BROS. 9.490

TUROK RAGE WARS 9.490

WLS 2000 9.490

PLAYSTATION + DUAL SHOCK +DISCO DEMO 19.900

PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 1MANDO + MEMORY CARD 1Mb +DISCO DEMO 22.990

PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DUO SHOCK PLUS +MEMORYCARD 1Mb +DISCO DEMO 23.990

SCREENBEAT SOUND STATION 12.490

VOLANTE SPEEDSTER 15.990

VOLANTE DUAL FORCE 12.990

VOLANTE TOPDRIVE2 10.990

PISTOLA ASSAIN 8.990

PISTOLA AVENGER PRO 8.990

GAMES STATION 5.900

DUAL SHOCK 4.500

CONTROL PAD 2.100

DUO SHOCK 3.990

DEVASTATOR 3.990

MEMORY CARD SONY 2.100

DUAL FORCE JOYPAD 2.790

MEMORYCARD 1Mb 1.390

MEMORY CARD BLAZE 1.790

GAME BOY pocket

GAME BOY POCKET 7.990

POKÉMON 5.990

MOCHILA GAMEBOY 2.900

LIGTH PLAYER 9.490

CAMARA 7.990

PIKACHU 3.990

GAME BOY COLOR

GAME BOY COLOR 12.490

ARMORINES 5.400

BEAUTY & BEAST 5.990

FIFA 2000 5.990

GRAND THIFT AUTO 5.490

MICKEY RACING 5.990

STARWARS RACER 5.490

SUPERMARIO DELUXE 5.990

TARZAN 5.990

TUROK RAGE WARS 5.990

GANADOR DEL CONCURSO "BUSCA TU DREAMCAST"

EL GANADOR DEL MES DE OCTUBRE HA SIDO:

PABLO RUIZ GÁLVEZ .... MÁLAGA



GANADORES CONCURSO "SHADOWMAN"

5 PREMIOS: Cazadora de Cuero

Daniel Monforte Gutiérrez	Cáceres
José Manuel Sánchez Mora	Barcelona
José Antonio Gómez Ocaña	Castellón
Pedro Marín Camacho	Córdoba
Antonio Cepas Muñoz	Córdoba



15 PREMIOS: Juego Shadowman (N64) + Camiseta

Jorge Alonso Gutiérrez	Madrid
David González Outeiriño	Orense
Pablo Molinero Barba	Barcelona
Diego Alberto Diz Caamaño	La Coruña
Tomás Vera Catalán	Alicante
Pedro Luis Chueco Oviedo	Jaén
Carlos Pastrana Cruz	Madrid
Gonzalo Pozo Martínez	Jaén
Alberto Sánchez Serra	Madrid
Borja Bilbao Cos	Cantabria
Bayron Márquez De la Vega	Las Palmas de G.C.
Julián Peñalver Bermúdez	Valencia
Luis Miguel Escolano Yoldi	Zaragoza
Jordi Piñol Folch	Barcelona
Arán Bofill Mombrú	Barcelona

15 PREMIOS: Juego Shadowman (NPSX+ Camiseta

José Vicente Merlo Pérez	Ciudad Real
Roberto García Martínez	Coruña
Juan Carlos Royo Cuevas	Jaén
Juan Daniel Cerón Aranda	Málaga
Arturo de la Paz López	Madrid
Manuel J. Rodríguez Perianes	Madrid
Iván Pérez Santiago	Madrid
Alberto Bernal Rodríguez	Madrid
Angel Escribano Fdez-Caballero	Madrid
Miguel Angel Sánchez Soriano	Murcia
Marcos Reguera Valiente	Valladolid
Valeriano Navarro Navarro	Sevilla
José Tomás Morán Gálvez	Valencia
Juan Sebastián Huesca Salas	Huesca
Antonio Lorenzo Naval	Cáceres

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64





PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO